

**TILT**  
PC-AMIGA-ST-MAC  
CD-I - CD-ROM

# TILT

LA PASSION DE LA MICRO

TOUS A  
SUPERGAMES!  
DU 4 AU 8  
NOVEMBRE  
AU CNIT  
A PARIS

**AVANT-PREMIERES: LE COUP DE CŒUR DE TILT POUR STREET FIGHTER II ET D-DAY**  
**FUTUR: INFOGRAMES REPOUSSE LES LIMITES DU CD-I**

**CREATION GRAPHIQUE: SEGUR REJOINT TILT**  
**SOLUCES: LURE OF THE TEMPTRESS ET BARGON ATTACK**



**REX NEBULAR**

**MATCH AU SOMMET:  
LE FALCON 030 FACE AU  
NOUVEL AMIGA 4000  
LES 32 BITS VONT-ILS  
DETRONER LES PC?**



**CONCOURS  
DE SCENARIO:  
LES RESULTATS!**

**GRANDIOSE!  
LA DISQUETTE TILT!**

En cadeau, la disquette Tilt  
avec des démos de jeu exclusives!

**KYRANDIA SUR PC  
DOODLE BUG SUR AMIGA  
LURE OF THE TEMPTRESS SUR ST**

Toutes les explications en page 32

**ERIC CHAHI DEVOILE  
SON NOUVEAU JEU**

L2207 - 107 - 32,00 F



# L'ARMÉE



**COMMODORE  
ATARI ST  
AMIGA  
IBM PC &  
COMPATIBLES**

# FATALE

## LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS MICROS !!

Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels. Grâce à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

- \* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
- \* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"

Ils forment l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.

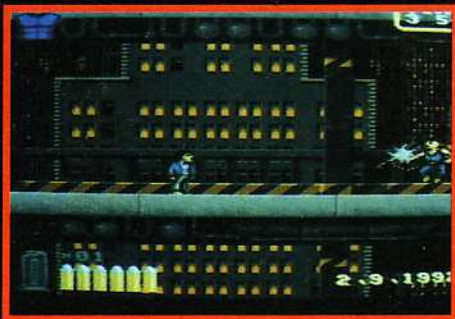
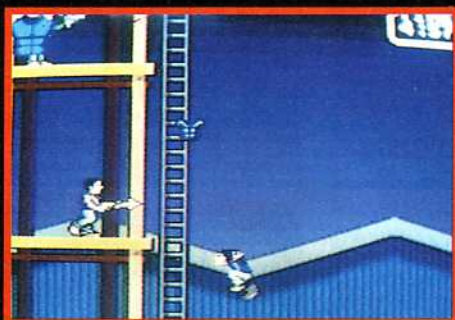
Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:

Vous devez démanteler des réseaux de trafiquants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des trafiquants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnappée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.

Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

## FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !

LETHAL WEAPON, LETHAL WEAPON 2, and LETHAL WEAPON 3 names, characters and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. TM & © 1992 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved.





**Edito**

**Wow ! Quelle activité ! Editeurs, constructeurs, organiseurs et... journalistes : la micro toute entière est en effervescence. Tilt le premier, avec la préparation du Guide 93, un numéro spécial réalisé en collaboration avec Consoles+ qui vous présentera tous les jeux et toutes les machines de l'année. Mais nous ne nous arrêtons pas là : vous nous retrouverez sur le stand central du Supergames Show du 4 ou 8 novembre en compagnie de PC Review, Consoles + et, cela va sans dire, de Micro Kid's. Vous verrez les démos des meilleurs jeux, les dernières nouveautés sur consoles et même un simulateur de vol Silicon Graphics qui dépassera les rêves les plus fous des passionnés. Peut-être même passerez-vous à la télé en compagnie de Jean-Michel Blottière grâce aux caméras de Micro Kid's qui filmeront l'intégralité du salon. Et, bien que le prochain numéro de Tilt soit déjà sur les rails, nous serons tous là pour discuter avec vous, vous montrer d'extraordinaires avant-premières, les plus belles démos et échanger toutes sortes d'astuces sur vos jeux favoris. Et si vous faites partie d'un groupe de demomakers, n'hésitez pas, apportez vos meilleures réalisations pour les montrer à la rédaction et au public... Attendez, ce n'est pas tout ! Nous profiterons également de cette occasion exceptionnelle pour remettre les fameux Tilt d'Or aux meilleurs jeux de l'année : 10 Tilt d'Or micro, 10 Tilt d'Or console ainsi que 2 Tilt d'Or Micro Kid's que VOUS pourrez élire en participant rapidement au vote (par carte postale adressée à Micro Kid's ou sur le 3615 Tilt). Voilà qui promet ! Alors, je compte sur vous, on se voit tous au Supergames Show.**

**Dogue de Mauve**

**Sommaire**

Enfin !!!  
Retrouvez  
les résultats  
du concours  
de scénario  
en page 47  
dans le Tilt Journal



**AVANT-PREMIERES :** 8  
**D-DAY, FLASHBACK, STREET FIGHTER II...**

Vous avez sans doute remarqué comme les bons jeux semblent «pleuvoir» en ce moment. Et les projets en préparation ne manquent pas non plus. Tilt passe en revue pour vous les titres qui pourraient bien devenir les hits des prochains mois.

**LA DISQUETTE CADEAU :** 32  
**TROIS SUPERBES DEMOS DE JEUX !**

Désormais, Tilt vous proposera systématiquement une disquette comprenant des démos (jouables ou non) de jeux récents. Vous trouverez dans ces pages toutes les instructions nécessaires à leur utilisation.

**TILT JOURNAL :** 36  
**LE C64, STARWATCHER, ERIC CHAHI DIT TOUT...**

Notre article du mois dernier sur le CPC semble avoir réveillé des vocations. Dans ce numéro, Wolfgang Piroth fait le point sur le succès stupéfiant que remporte encore le C64, en particulier en Allemagne. Nous vous proposons également des images de Starwatcher, le premier film entièrement en images de synthèse et une interview d'Eric Chahi, le concepteur d'Another World, à propos de son prochain jeu : Heart of Darkness.

**CD-I :** 58  
**REPORTAGE EXCLUSIF CHEZ INFOGRAMES !**

Comment les programmeurs de chez Infogrames créent-ils leurs jeux sur CD-I? Jacques Harbonn vous explique tout et vous présente les titres à venir chez l'éditeur lyonnais.

**MICRO KID'S :** 62  
**DEMO SUR PC !**

Des démos sur PC ? Pas possible ! Et bien le groupe Future Crew apporte la preuve du contraire avec Unreal, une mégadémo du niveau des meilleures réalisations sur Amiga et ST.

**ROLLING SOFT :** 88

Code des prix utilisé dans Tilt : A= jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F,



## SOS AVENTURE : 122

### REX NEBULAR, ALONE IN THE DARK, MIGHT & MAGIC IV !

Ce mois-ci, vous êtes gâtés, avec trois des meilleurs softs d'aventure de l'année. *Rex Nebular* surclasse tous les autres jeux d'aventures animés, *Alone in the Dark* crée une véritable révolution et *Might & Magic IV* ravira les fans des précédents volets. N'oublions pas non plus *Ween*, *Forge of Virtue*, un "data disk" pour *Ultima VII* et la version PC de *BAT 2*. Avec, en prime, une magnifique illustration signée Thierry Ségur.

## CREATION : 102

*Volumm 4D*, *Timeworks Publisher 2*, *Advanced Digiplayer*, suivez Jacques Harbonn et partez à la découverte des meilleurs utilitaires de création du moment.

## BANC D'ESSAI : 110

### FALCON 030 ET AMIGA 4000 MANGERONT-ILS LE PC ?

On a beaucoup parlé des nouveaux ordinateurs 32 bits d'Atari et de Commodore. Jacques Harbonn, encore lui, s'est penché de très près sur les deux «monstres» et fait le point de la situation par rapport à leur concurrent direct : le PC.



## SUPERGAMES SHOW : TARIF REDUIT POUR LES CLUBS !

Eurexpect, société organisatrice du Supergames Show, lance un appel à tous les clubs. Vous faites partie d'un club d'informatique ou de jeux de rôles (association loi 1901), vous voudriez recevoir des invitations préférentielles pour le Supergames Show (30F au lieu de 50F) ? Alors, envoyez rapidement vos coordonnées à :  
Eurexpect - Sébastien Salinié  
181, avenue Jean Lolive - 93500 PANTIN  
N'oubliez pas de joindre un timbre à 2F50 pour la réponse.

## PAINT BOX : 118

Vos meilleures images, sélectionnées et commentées par Pascal Blanché, dit «Moine», l'un de nos talentueux illustrateurs. Graphistes de tous poils, lancez-vous, le concours de création graphique (organisé par *Micro Kid's*) est ouvert à tous, juniors comme seniors.

## MESSAGE IN A BOTTLE : 136

### SOLUTIONS : BARGON ATTACK, LURE OF THE TEMPTRESS DECORTIQUES !

## FORUM : 150

## SESAME : 154

## TAM TAM NEWS : 162

## PETITES ANNONCES : 163

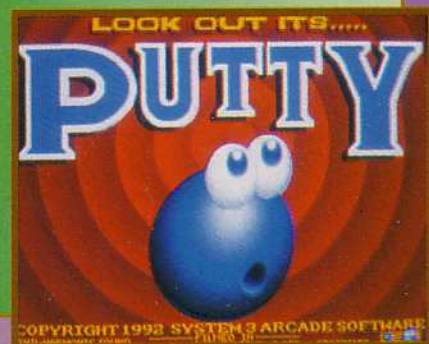
## INDEX : 176

## TESTEZ LES TESTEURS : 178

## HITS : 66

### PUTTY, ASHES OF EMPIRE, DOODLE BUG...

Encore une foule de hits ce mois-ci. *Ashes of Empire* fait suite à *Midwinter*. *Putty* vous propose de jouer le rôle d'un blob qui s'étire, qui s'étire... *Doodle Bug* est un habile mélange de *Sonic*, *Mario* et *Robocod*. *The Manager* vous place à la tête d'une équipe de foot et la version PC de *Whirlwing Snooker* est grandiose Enfin, les possesseurs de Mac sont gâtés avec *Creepy Castle*, un beat'em all et *Tinies*, un jeu de réflexion humoristique.

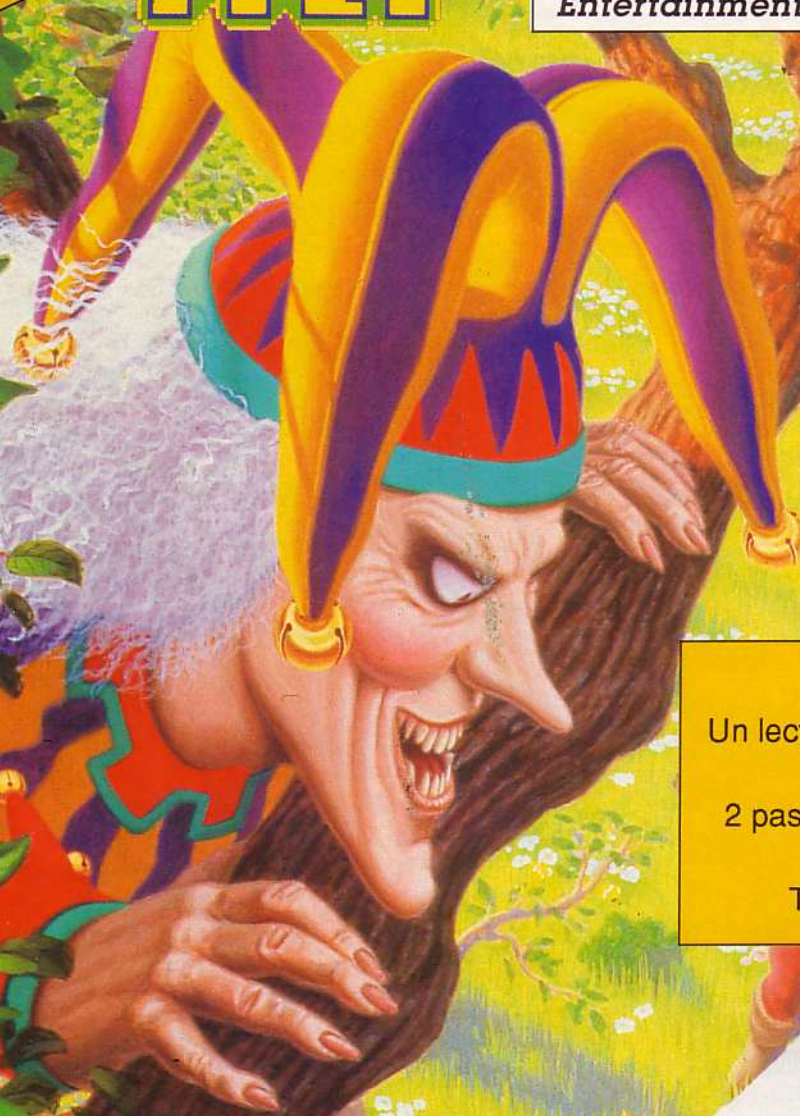


# SUPER CONCOURS "The Legend of KYRANDIA"



## TILT

**UBI SOFT**  
Entertainment Software



**1er Prix :**  
Un lecteur CD-ROM externe PHILIPS  
**2e au 5e Prix :**  
2 passeports EURO-DISNEYLAND  
**6e au 25e prix :**  
Tee-shirt + 1 pin's VIRGIN



Pour participer au super concours "The Legend of KYRANDIA", trouvez vite les réponses aux trois questions suivantes :

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <b>1/ Dans le jeu KYRANDIA, la Kyragem est une alliance avec ?</b> | <b>2/ Le personnage de Malcom dans le jeu est-il ?</b> | <b>3/ Quel est le lien de parenté entre Brandon et le roi assassiné par Malcom ?</b> |
| a/ la nature   | a/ un médecin  | a/ son fils  |
| b/ Malcom  | b/ un chevalier  | b/ son petit-fils  |
| c/ le roi de Kyrandia  | c/ un bouffon  | c/ son oncle   |

Les bulletins réponses sont disponibles dans toutes les boîtes "The Legend of Kyrandia" en vente dans les magasins FNAC .

Vous pouvez également répondre **sur carte postale uniquement** envoyée à

Concours TILT / VIRGIN GAMES 9/13 rue du Colonel Pierre Avia - 75754 PARIS cedex 15

avant le 31/11/92 minuit (le cachet de la poste faisant foi)

en indiquant pour chaque question, son numéro et le choix a, b ou c, ainsi que vos nom, prénom et adresse .

TM

# THE LEGEND OF Kyrandia

## BOOK ONE

the first fantasy adventure in the series

### FABLES & FIENDS™

PENETREZ  
DANS UN  
ROYAUME  
OU LA  
MAGIE EST  
REALITE!



**L**'équipe qui vous a présenté EYE OF THE BEHOLDER I & II propose sa nouvelle création THE LEGEND OF KYRANDIA. THE LEGEND OF KYRANDIA représente un monde de forêts sombres et mystérieuses, de rubis et d'émeraudes, de beauté et de secrets à découvrir, un monde merveilleux: le royaume de KYRANDIA.

Des scènes fantastiques et une animation réaliste vous attireront dans cette formidable aventure. Vous serez étonné par sa facilité d'utilisation grâce à la souris. Les effets sonores et musicaux vous captiveront. THE LEGEND OF KYRANDIA n'attend plus que vous dans son royaume.



Eye of the Beholder I & II, Advanced Dungeons and Dragons sont des marques déposées de TSR, FABLES AND FIENDS et THE LEGEND OF KYRANDIA sont des marques déposées de Westwood Studios, Inc. © 1992, Westwood Studios, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. Tous droits réservés. Les photos d'écran varient en fonction des systèmes.



**Edito**

**E**t voilà qu'ils recommencent ! Comme tous les ans, à l'approche des fêtes de fin d'année, les éditeurs se bousculent au portillon pour nous offrir une flopée de nouveaux jeux dont certains pourraient bien devenir les Hits de Noël et, pourquoi pas ?, les futurs *Tilt d'Or*, lors de la cérémonie qui aura lieu dans la soirée du 6 novembre prochain. Au sommaire de ce numéro, les premières photos d'une version animée de *Street Fighter II* sur Amiga, *D-Day*, le prochain grand jeu de simulation de Loriciel, *Flashback* de Delphine, *Dune 2* de Virgin, *Ragnarok* de Mirage, *Betrayal at Krondor* de Sierra et bien d'autres..

Dogue de Mauve



Voici une scène de parachutage telle que vous pourrez la vivre dans *D-Day*. En haut à gauche, un radar indique la position de vos hommes et de vos adversaires.

# D-Day

Pour mieux rendre l'ambiance de la Seconde Guerre mondiale, le jeu est entrecoupé de "scénétres" qui représentent l'évolution de la situation.

**Loricel met un point final à son nouveau programme *D-Day* (le jour J, en français), qui retrace très fidèlement le débarquement de Normandie. Un programme majeur pour cet épisode capital.**

**L**oricel, sous le label Futura, s'apprête à sortir un nouveau jeu stratégie/wargame/action basé sur le débarquement de Normandie. Le paramétrage de départ permet de coller intégralement

à la réalité historique, ou de s'en éloigner plus ou moins (que serait-il arrivé si l'aide de camp avait réveillé Hitler ?). Le jeu est gigantesque mais un système d'apprentissage très intelligent permet de le maîtriser

en douceur. Ainsi, vous pourrez commencer l'entraînement en sélectionnant l'une des sept missions de difficulté croissante proposées pour chacun des groupes : infanterie, parachutiste, tank et bombardier.

Les séquences de pilotage de tanks dans *D-Day* ne sont pas sans rappeler celle de *Sherman M4*, un autre simulateur édité par Loriciel. Evidemment, l'ensemble a été amélioré.







guer les bombes à faible altitude, pour une meilleure précision, oblige à des choix tactiques.

Enfin la conduite de char reprend le principe de *Sherman M4* du même éditeur, en l'améliorant notablement. Vous pouvez ici contrôler différents tanks, piloter ou donner des ordres. Si vos hommes sont capables de prendre d'intéressantes initiatives, les tanks allemands ne s'en priveront pas, révélant une intelligence assez poussée. Déjà passionnant à ce niveau, le jeu prend une nouvelle ampleur en gestion globale. Le programme gère intégralement le débarquement, vous demandant si vous désirez participer à telle ou telle action. Les résultats de chaque bataille vont alors s'inscrire dans le contexte plus général du débarquement, avec des conséquences variables. Par exemple, la destruction d'un pont stratégique peut obliger les alliés à de coûteux détours.

**Le principal atout de D-Day est la possibilité de participer au Jour J de toutes les façons imaginables : ici, vous dirigez un bombardier qui part à l'assaut des bases nazies.**



Ces missions sont très différentes selon l'unité concernée. Les missions d'infanterie se jouent principalement au niveau tactique à la manière d'un wargame : déplacement des hommes les uns après les autres, utilisation optimale du terrain pour éviter les tirs adverses, mise à profit des

capacités et de l'armement de chacun. Ainsi l'artificier et l'homme au mortier sont indispensables pour faire sauter les ponts, et le médecin soigne les blessés... avant qu'il ne soit trop tard. La stratégie militaire n'est pas oubliée puisque l'étude préalable du terrain revêt une grande importance avant de

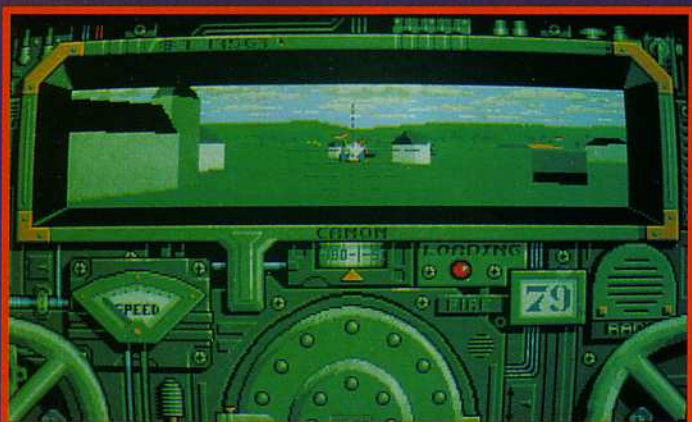
commencer le combat. Les parachutistes devront rejoindre leur point d'atterrissage dans un mini jeu d'action mêlé de stratégie. Vous devrez en effet contrôler et protéger le « chapelet » de vos paras jusqu'au point d'atterrissage. Ensuite, leur mission se déroule à la manière de l'infanterie.

Dans les missions de bombardement, vous pilotez un bombardier dans une simulation simplifiée mais néanmoins réaliste (on peut percuter le sol, se mettre en vrille...), en direction des multiples objectifs à détruire. La DCA ne va pas rester inactive et l'obligation de lar-

La réalisation est à la hauteur du scénario. Les phases en 3D surfaces pleines sont riches en détails, avec une animation rapide même sur un modeste 286. Les intermèdes animés digitaux renforcent l'atmosphère. L'ergonomie a été particulièrement étudiée, rendant facile la manipulation en dépit de la complexité des actions. Ce programme devrait sortir très bientôt sur PC, puis Amiga et Atari ST. Une version CD-ROM PC est prévue ultérieurement, le support étant mis à profit pour enrichir notablement sons et animations.

Jacques Harbonn

**Vous voilà assis à la place du canonier, dans la tourelle de votre tank. Evidemment, la vue 3D est assez réduite mais cela autorise une animation fluide.**



**Voici l'une des multitudes de missions que vous pourrez être amené à accomplir dans D-Day. Gros avantage du jeu, il est, malgré son titre, entièrement en français.**



# Amazon

## Guardians of Eden

Ça vous plairait de vivre des aventures dans le plus pur style des vieux films américains des années 50 ? Après Countdown et Martian Memorandum, Access Software nous mijote un jeu d'aventure qui vous transportera au cœur de l'Amazonie.

Après nous avoir permis d'incarner un agent secret puis un détective privé du futur, Access Software fait un petit saut en arrière dans le temps. L'action se déroule en 1957 en plein cœur de la forêt amazonienne alors que vous partez à la recherche d'une cité fabuleuse. Le jeu est divisé en douze chapitres différents, au cours desquels vous serez confronté à toutes sortes de situations périlleuses. Dans l'un d'entre eux, vous serez opposé à un équipage d'esclavagistes ayant kidnappé votre amie, après vous avoir jeté dans les eaux saumâtres de l'Amazone. Cette partie du jeu est un clin d'œil au film *African Queen* de John Huston.

Une fois de plus, vous allez diriger votre héros dans des vues « en pied » via la souris. Certaines séquences en vue de dessus (comme dans les couloirs de l'asile de *Countdown*) seront présentes. Une série d'icônes, identiques à celle des jeux Sierra, vous permettra de regarder, utiliser, prendre, accéder à votre inventaire et discu-



ter. Vous aurez même la possibilité de demander de l'aide si vous êtes bloqué.

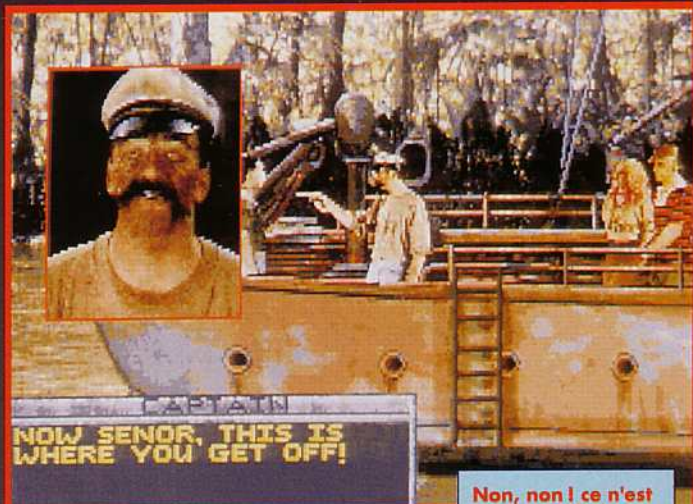
Prévu uniquement sur PC, le jeu tournera en VGA et SVGA. Une fois encore, chaque personnage

disposera d'images et de voix digitalisées. Même ceux qui ne possèdent pas de carte sonore apprécieront les dialogues et les bruitages digitalisés qui sortiront de façon très distincte par l'Internal Speaker.

Sachez que vous allez risquer votre peau à chaque instant, et que les sorts que vous ont réservés les programmeurs, chez Access, ne sont pas tristes (tué d'une balle dans la tête, dévoré par des piranhas, brûlé vif...). Il vous faudra faire preuve de logique et d'observation pour résoudre les énigmes qui vous barront le chemin. Nous vous en reparlerons très rapidement car le jeu devrait être disponible très bientôt sur vos moniteurs.



Voilà un échantillonnage sympathique des morts qui vous attendent si vous n'êtes pas à la hauteur de la situation.



Non, non ! ce n'est pas le Capitaine Haddock mais un infâme esclavagiste qui vous menace avec son vieux pétard rouillé. Retenez votre respiration car vous allez faire un plongeon forcé dans les eaux boueuses de l'Amazone. Les dialogues digitalisés sont soutenus par des fenêtres affichant le texte.

Comment atteindre le pont du bateau avec un tireur d'élite qui fait sa ronde ? Attendez qu'il passe de l'autre côté du vieux rafiot et foncez. Prenez garde, un autre danger menace. Il porte le nom de... piranhas.

## Le stand TILT/CONSOLES+ /PC REVIEW/MICRO KID'S !

Ne ratez surtout pas le Micro Kid's du dimanche 25 octobre. C'est au cours de cette émission, que Jean-Michel Blottière vous délivrera LE mot de passe que vous devrez donner à l'entrée du salon. Ainsi, vous bénéficierez d'une entrée à prix exceptionnel.

Passez nous voir sur le stand central, tous les journalistes vous attendent de pied ferme !

## Soirée de remise des TILT D'OR!

Comme tous les ans, *Tilt* et *Consoles +* s'apprentent à décerner les fameux *Tilt d'Or* qui récompensent les meilleurs jeux sur consoles et micros. La remise aura lieu dans la soirée du 5 novembre et certains parmi vous gagneront peut-être le privilège d'y assister aux côtés de tous les journalistes et professionnels du jeu vidéo. Dix prix seront décernés aux meilleurs jeux micro, dix prix aux meilleurs titres sur consoles et deux *Tilt d'or/Micro Kid's* récompenseront le jeu micro et le jeu console préférés des téléspectateurs.

# SUPERGAMES :

# CHAUD !

*Chaud, très chaud !  
C'est ainsi que s'annonce le Supergames Show de cette année qui se déroulera du 4 au 8 novembre au CNIT de Paris-La Défense. Joueurs, éditeurs, journalistes et auteurs se retrouveront tous ensemble pour célébrer leur passion commune : les jeux vidéo.*

Micros, consoles, CD-ROM, CD-I, CDTV tiendront le haut de l'affiche lors de cette édition 92 du Supergames Show. Tous les magazines de la presse ludique (du jamais vu!), les éditeurs français, européens mais aussi américains et même japonais ont répondu présents!

*Tilt*, *Micro Kid's*, *Consoles +* et *PC Review* seront présents en force sur le Supergames Show et nous nous tiendrons à votre disposition pour vous renseigner, discuter, échanger des idées.

Ces cinq jours de folie ludique seront immortalisés par la télévision grâce aux caméras de *Micro Kid's* qui tourneront en continu. Peut-être vous reconnaîtrez-vous sur l'écran, interviewé par Jean-Michel Blottière, le créateur-animateur de l'émission.

## FAITES PARTIE DE L'ÉQUIPE DE FRANCE DE JEUX VIDÉO !

Lors du Supergames Show, une chance unique vous sera offerte de participer aux éliminatoires qui désigneront les futurs membres de l'équipe de France de jeux vidéo. Sous l'égide de *Tilt/Consoles +* et de *Micro Kid's*, il vous faudra réaliser le score le plus élevé pour espérer faire partie de l'élite des joueurs français, qui représentera la France dans le monde entier.

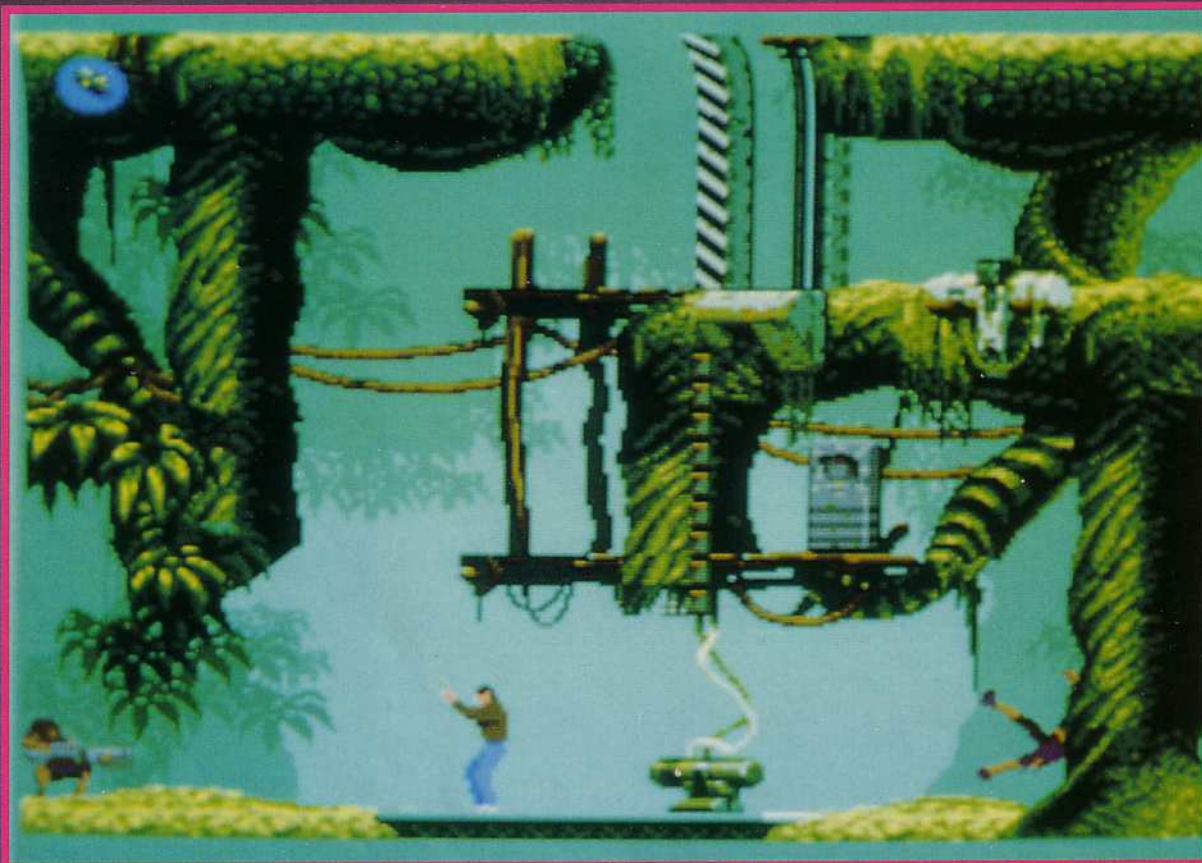
## Le trophée SUPERGAMES SHOW 92 !

Annoncé également lors de la soirée des *Tilt d'Or*, le Trophée Supergames récompensera le meilleur jeu de l'année 1992 et sera remis le samedi 7 novembre. D'énormes urnes seront à votre disposition sur le salon et c'est VOUS, visiteurs, qui décernerez ce prix de prestige.

avant-premières

# Flashback

Passionnés de grandes intrigues de SF, chauffez vos écrans : Delphine vous propose une bonne excuse pour saisir vos joysticks et partir à l'aventure afin de restaurer votre mémoire... et l'équilibre du monde. Flashback figurera certainement sur plus d'une lettre au Père Noël.



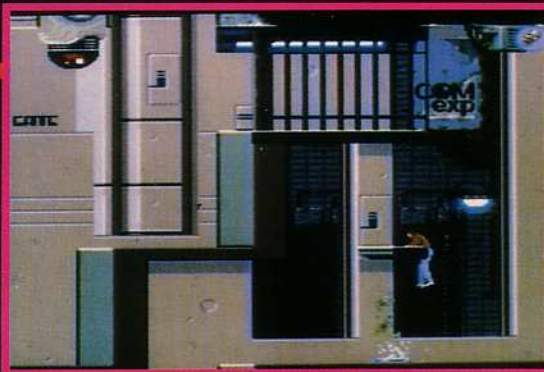
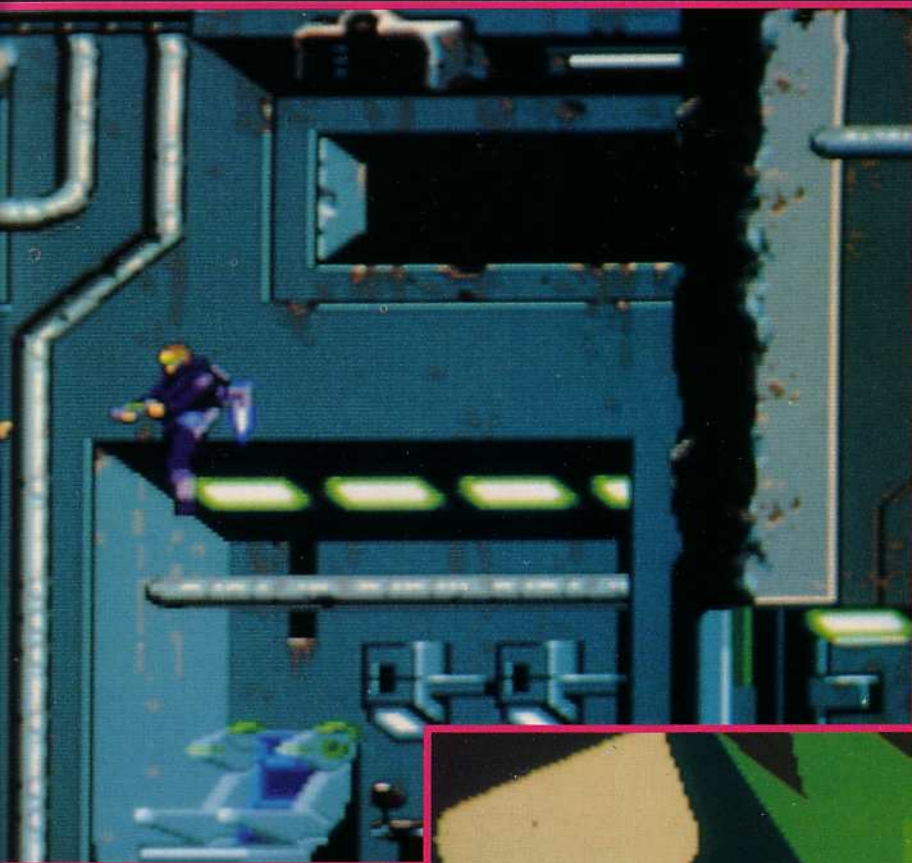
Profitant du savoir-faire de Delphine en matière de cinématique (mise en scène proche de celle du cinéma, animation très réaliste), Flashback s'annonce comme un hit en puissance.

Par bien des côtés, Flashback rappelle à la fois Another World et Prince of Persia. Les décors sont très beaux et les animations d'un réalisme à couper le souffle. Vivement la version finale !

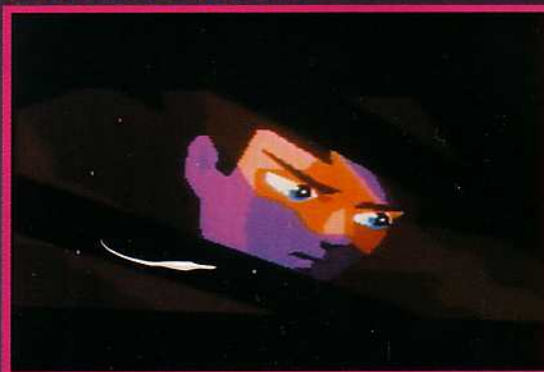
Contents d'avoir parcouru *Another World*? Fiers d'avoir résolu les mystères d'*Operation Stealth* et de *Croisière pour un cadavre*? Ne vous impatientez pas. Juste au moment où les aventuriers hardis désespèrent d'un nouveau défi, voilà que Delphine dévoile son dernier-né. *Flashback*, prévu pour PC et Amiga, vous enlève jusqu'à Titane, monde mystique et terrifiant. Vous êtes l'infortuné Conrad Hart, un scientifique qui prépare tranquillement son doctorat. Fasciné par les matières de haute densité, vous êtes tombé



Slowly, the rays from the regenerator re-implant the memories in Conrad's brain.



Un monde futuriste, un peu à la ESWAT, attend l'agent qui n'en demandait pas autant.



Instant de révélation : la mémoire reviendrait-elle ?



À l'instar de celui de Total Recall, le héros de Flashback a subi un terrible lavage de cerveau.

sur des individus constitués de molécules ultra-denses, des extraterrestres. Malheureusement, ces Aliens, qui ont déjà infiltré les hautes sphères des sociétés mondiales, s'aperçoivent de vos recherches. Quoi de plus naturel que d'enlever cet être humain plein d'intérêt ? Aussi efficaces que misanthropes, les extraterrestres vous emprisonnent, sans toutefois omettre d'effacer votre mémoire.

À votre réveil, tout va mal. Réduit à des souvenirs flous et fragmentaires, il ne vous reste que le bon sens de vous échapper de l'hôpital-prison. Quel choc de vous retrouver

dans la jungle de Titane ! Commence alors une odyssée à travers la planète, la recherche de votre identité... Autour d'une histoire futuro-scientifique, *Flashback* adopte

un style purement arcade. Cinq vastes niveaux sont à parcourir par votre personnage, superbement animé et soutenu par des belles mélodies et de bons effets sonores. Mais survivre n'est pas seulement une question de dextérité et Conrad doit s'interroger sur d'autres paramètres afin de retrouver sa mémoire, s'emparer et utiliser divers objets et gagner de l'argent (même ici les écus ne sont pas à dédaigner)... En bref, mener une vie de citoyen titanien, tout en restant vigilant. Un zeste de *Countdown* ici, une pincée de *Prince of Persia* là, les éléments du jeu ne paraissent pas vraiment originaux. Cependant, Delphine nous pro-

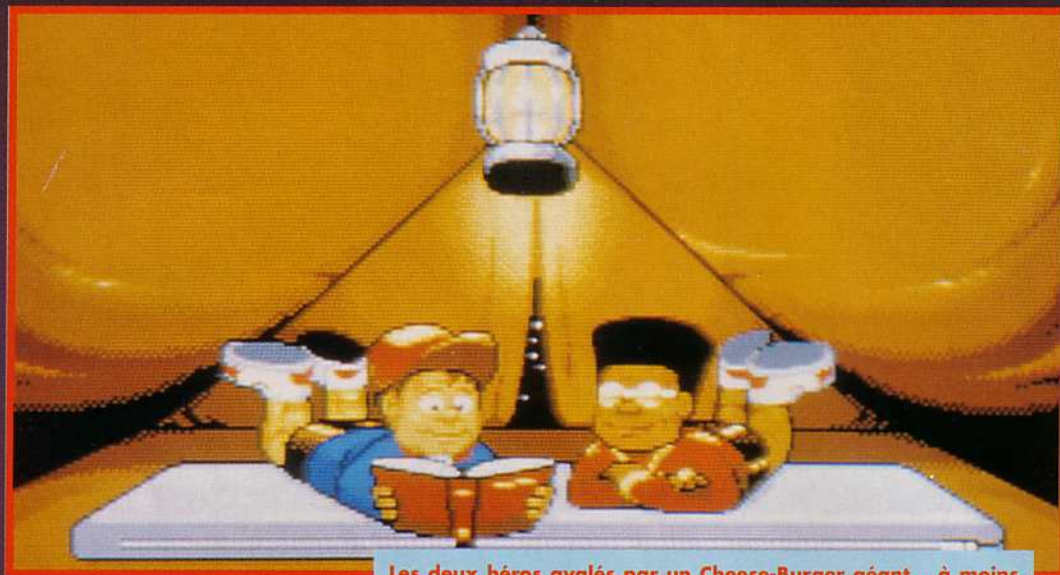
met une réalisation extraordinaire. Les mouvements, représentés par 24 images/seconde (contre 7 pour le dessin animé moyen), s'inspirent de films avec de vrais acteurs. Le système Rotoscoping (semblable à celui d'*Another World*) livre des personnes et des animations très réalistes. Comme d'habitude, Delphine augmentera le suspens à l'aide de séquences intermédiaires cinématiques, de zooms, close up et perspectives dramatiques. Plus qu'un jump'n'run raffiné, *Flashback* promet de devenir une aventure à vous couper le souffle. Nous attendons impatiemment la version finale...

Eva Hoogh



**Flashback** vous invite à une périlleuse aventure à travers une multitude d'endroits tout plus mal famés les uns que les autres. Pas facile de survivre sur Titane, vous allez bien vite l'apprendre à vos dépens.

# Mac Donald's Land



Les deux héros avalés par un Cheese-Burger géant... à moins qu'il ne s'agisse tout simplement d'une tente (on ne voit pas bien sur la photo). Rectification : il s'agit bien d'une tente (dans un Cheeseburger, il n'y aurait pas de lampe et la couche de viande sur laquelle reposent les gamins, serait bien moins épaisse !).

**Un Big Mac, une frite, un coca, Et un jeu vidéo. A emporter SVP. Lassé de malmener l'estomac de millions d'innocents, Mac Donald's s'attaque au marché de la micro avec un soft inspiré des aventures de son effrayante mascotte, le clown Ronald ! Détachez vos ceintures et attachez vos serviettes, Tilt passe à table...**

**U**n soft sur Mac Donald's ! Décidément, on aura tout vu cette année (y compris le retour de François Valéry !), mais après tout, pourquoi pas... On imagine même assez bien la chose : le héros, coiffé d'une casquette à visière et vêtu de son petit costume rouge auréolé de sueur sous les bras, gagnerait des points en jettant des rondelles de viande surgelée dans des petits pains mous tout en servant les clients et en nettoyant les toilettes... Et pour les « High scores », pourquoi pas votre photo digitalisée sur le tableau d'honneur de l'employé du mois ? Mais ça n'est pas tout à fait ça... En effet, ceux d'entre vous qui connaissent déjà la version

Mack, en héros au look volontairement "branché" pour un soft destiné avant tout aux plus jeunes. Le jeu contiendra près d'une trentaine de tableaux bourrés de monstres, de pièges et de passages secrets.



se faire piquer son sac magique par le méchant Hamburgler (traduisez « Cambriurger » ou « Cheesevoleur »). Heureusement, deux joyeux bambins amateurs de Big-Mega-royal-double-bacon-cheese-burger (à emporter... avec une brouette), et baptisés respectivement Mick et Mack, vont voler au secours de leur mascotte préférée. Nos amis devront parcourir les trente niveaux de ce jeu de plates-formes gastronomiques infesté de monstres étranges, et résoudre des énigmes assez complexes. Le jeu est divisé en sept mondes, que vous pourrez explorer à deux, histoire de vous sentir moins seul. Et quand vous arriverez au bout, vous devrez refaire le chemin en sens inverse et la tête en bas ! Quand on sait que ce soft a été réalisé en collaboration avec un psychologue, le Docteur Manis,



Aidez Mick et Mack à retrouver le sac magique de Ronald le clown, à travers les sept mondes étranges de Mac Donald's Land ! Pour progresser, vous devrez résoudre des énigmes parfois complexes.

Créé à l'origine pour la console Nintendo, Mac Donald's Land arrive sur ST et Amiga. Après s'être implantée dans presque tous les pays du monde, la firme américaine entre maintenant dans les foyers.



Nintendo de Mac Donald's Land auront le plaisir de retrouver sur ST et Amiga un jeu délirant et plutôt éloigné de la triste réalité quotidienne : l'action se déroule dans le merveilleux pays de Mac Donald's Land, où le gentil clown Ronald vient de

on peut carrément se demander si cet éminent chercheur n'était pas plutôt spécialisé dans l'étude du comportement des chauves-souris. (Sortie annoncée pour novembre, sur Amiga et Atari ST).

Marc Lacombe

L'humour est omniprésent dans ce jeu. Pour preuve, la séquence d'introduction qui montre une scène de combat entre le magicien et l'abeille teigneuse. Le vainqueur n'est pas celui que l'on croit !



C'EST AU BOUT DU VILLAGE, LA MAISON AVEC LA FONTAINE...

# Gobliins 2

## Le prince bouffon

**Gobliins, avec 3 i = 3 gobliins. Gobliins, avec 2 i = 2 gobliins ! Mathématique ! Pour ce second volet des aventures gaies et délirantes des Gobliins sur PC, Cocktail Vision a choisi le changement dans la continuité. Un jeu qui s'annonce encore plus fort que le premier !**



**Méfiez-vous du géant qui dort ! Il faut trouver le moyen de franchir le passage, sans se faire dévorer par le chien, et en ayant la permission du gros ronfleur. De nombreux objets sont utilisés pour parvenir à vos fins. Le plus dur est de s'en saisir et de comprendre comment ils vous faut les utiliser.**

n'hésite pas à commettre des actes peu catholiques. Ces deux héros, diamétralement opposés, doivent pourtant faire équipe pour sauver le prince. Et

L'humour est omniprésent dans ce jeu. Pour preuves, la première apparition de nos deux loustics atterrissant sur la place d'un village, ou encore, la séquence d'introduction avec la scène de combat entre le magicien et l'abeille teigneuse. Le vainqueur n'est pas celui que l'on pourrait croire ! Dans le nouveau Gobliins, chaque élément du décor aura son importance, à un moment donné. Quant aux informations qui apparaissent en bas de l'écran elles sont indispensables pour les actions futures.

pères vont devoir résoudre toutes les énigmes en bonne intelligence et en harmonisant leurs efforts. Ils agissent le plus souvent simultanément. Les tableaux statiques du premier jeu ont disparu. Dans Gobliins 2, les personnages vont d'un lieu à un autre sans problème. A la manière de *Fascination* ou de *Bargon Attack*, les objets et les décors, utiles à un moment donné, s'affichent dès que l'on pointe le curseur dessus. Ainsi, on ne perd pas de temps à fouiller tous les décors pixel par pixel. Le système de contrôle des personnages est le même que dans Gobliins. Un clique sur un des héros, et il devient actif. Une barre d'icônes apparaît avec l'inventaire, les endroits à visiter, un joker à utiliser si l'on a gagné assez de magie, et un système de sauvegarde...

Comme dans le premier épisode, l'humour est à la base du jeu. Gags et mimiques délirants prennent une place importante dans cette aventure. Le jeu verra le jour courant octobre sur PC, Amiga, ST. Des versions CD-ROM et CDI sont prévues pour 1993.

Laurent Defrance

**W**inkle et Fingus, cousins des trois premiers Gobliins, partent à la recherche du fils d'un roi, enlevé par un sorcier démon. Si l'histoire est des plus banales, l'attitude des protagonistes est complètement originale. Winckle est un personnage peureux et timide. Ne comptez pas sur lui pour les actions illucites ou violentes. Il refusera tout de go ! A l'inverse, son compagnon aime les grosses plaisanteries, la bonne chère, et

c'est là tout l'intérêt du jeu. Si Fingus, le plus doux des Gobliins, ne parvient pas à voler certains objets, c'est Winckle qui s'en chargera. Les deux com-

# Ragnarok

**Il y a des millénaires, le dieu Odin appris que, lors de la terrible guerre qui allait opposer les forces du Bien à celles du Mal, il perdrait la vie. Il fabriqua un damier, sculpta des pièces et étudia une stratégie pour changer le destin. Revivez les moments épiques de la mythologie nordique.**

**R**agnarok est l'adaptation sur micro d'un jeu très ancien qui était énormément prisé par les rois scandinaves. L'écran représente un plateau d'onze cases sur onze, sur lequel sont disposées des pièces dans le style de *Battle Chess*. Contrairement aux échecs, chaque adversaire a un objectif différent. Si vous contrôlez les forces du Bien (les blancs), votre but sera de mener le dieu Thor, du centre à l'un des coins du damier. Le but des forces du Mal (les noirs) est tout simplement de les empêcher. La possibilité de jouer avec un ami présage de longues parties acharnées.



Ce moine est le scribe qui a retracé la légende de Ragnarok. C'est en lisant son manuscrit que vous en saurez plus sur cette terrible bataille qui opposa les anciens dieux vikings. Les imprimantes n'existaient pas à l'époque, et l'écriture est splendide.

maîtrise bien. Les rapports de force sont primordiaux : si vous dirigez Odin, vous aurez pour alliés huit guerriers Einherirar, ainsi que des personnages aux



Le champ de bataille présente six types de cases. Cinq d'entre elles vous fourniront des indications tout au long du jeu. La dernière réserve des surprises aux pions qui s'arrêteront dessus. Ici, c'est au tour de Thor de jouer.

pouvoirs magiques. Quant aux forces maléfiques, elles disposent de vingt géants et de quatre créatures du Mal. Chaque mouvement de pion donne lieu à une superbe image d'écran, appuyée d'un commentaire. Adaptés à la situation, ces derniers ne manquent jamais d'humour.

Nous attendons tous *Ragnarok* avec impatience, car il promet d'être original et passionnant. Sortie prévue pour la fin du mois sur PC, Amiga et ST.

Thomas Alexandre

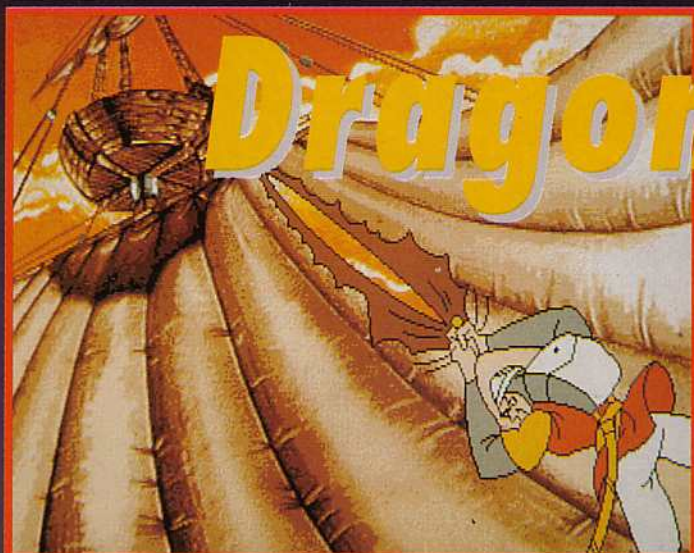
Les pièces symbolisent les dieux et leurs alliés. Elles disposent chacune de leurs propres caractéristiques, à savoir force et habileté. Ces dernières déterminent le nombre de cases qu'un pion peut franchir à

chaque tour et sa puissance dans le combat. Dès qu'une pièce est entourée par deux ennemis, elle est capturée et rejoint un côté de l'écran. Les règles ne posent aucune difficulté une fois que le joueur les

De superbes images représentent les combattants ; leurs expressions, et leurs commentaires ne sont jamais les mêmes. Je n'aimerais pas me trouver en face d'une telle brute. Oh qu'il est vilain !







# Dragon's Lair III

## The curse of Mordread

Face au danger, il ne faut pas hésiter une seule seconde. C'est ce que pense Dirk, qui tel un pirate, descend de la hune en déchirant la grand-voile à l'aide de son épée. Les décors sont nettement plus beaux que dans les précédents épisodes.

**Don Bluth et son équipe frappent à nouveau en nous proposant une suite des aventures de Dirk. Cette fois, vous allez avoir maille à partir avec la sœur du méchant Mordoc que vous aviez occis dans l'épisode précédent. Ç'en est peut-être bien fini de la quiétude familiale...**

La vie de héros n'est décidément pas de tout repos ! Après avoir combattu l'horrible dragon Singe dans *Dragon's Lair*, son serviteur fou dans *Escape From Singe's Castle* et le diabolique sorcier Mordoc dans *Dragon's Lair II : Time Warp*, Dirk a enfin réussi à délivrer sa chère et tendre Daphné. Enfin réunis, ils se sont mariés, pour le meilleur et... après le pire. C'est donc dans une parfaite harmonie familiale, qu'ils coulent des jours heureux en élevant leurs charmants rejetons.



Qu'est-ce qu'il faut souffrir pour être un preux chevalier ! Et même si l'humour est toujours bien présent tout au long des aventures qui attendent Dirk, a choisir, je préfère suivre un régime diététique. C'est moins rapide, mais cela fait beaucoup moins mal.



Kouf ! kouf ! Je ne sais pas quel ennemi attaque Dirk, cette fois-ci, mais ça ressemble vraiment à une énorme cigarette. Bon, je vous laisse, car, maintenant, voilà Doguy qui jaillit de son tauteuil et se précipite vers l'écran avec sa bombe aérosol anti-tabac.

Jusqu'au jour où surgit Mordread, la sœur de Mordoc. N'ayant qu'une idée en tête, venger la mort de son frère, elle enlève Daphné et les bambins. Eh oui ! fini les parties de bilboquet, le soir, au coin du feu.

Tandis que Dirk renfile sa tenue et décroche son épée du mur, branchez votre joystick car vous allez être entraîné dans une quête éfrénée pour défendre, non pas la veuve et les orphelins, mais votre épouse et vos



Ça n'est pas Madame Dirk mais bel et bien notre héros, affublé d'une superbe perruque et d'un tablier de cuisine. Il devra faire preuve de rapidité avant que cette chauve-souris-lézard ne lui règle son compte.

enfants. Selon Readysoft, le jeu a subi de nombreuses modifications, et seul un PC assez puissant pourra pleinement profiter des possibilités offertes. Les graphismes en VGA 256 couleurs disposent d'animations d'une fluidité irréprochable. De plus, des sons digitalisés devraient agrémenter le jeu. Espérons que la jouabilité sera également sans faille. Que les fanatiques du genre se réjouissent, les courses, sauts, combats seront au rendez-vous. Le jeu devrait être disponible à partir du mois de novembre sur PC et compatibles, Amiga, Atari ST et Macintosh (couleur). Quel ennemi nous mijote encore Readysoft pour *Dragon's Lair IV*... le grand-père ?

Thomas Alexandre

Cette image de présentation est vraiment superbe. La sortie de *The Ancient Art Of War In The Skies* sonnerait-elle les prémices d'une amélioration notable de la qualité des graphismes des jeux de stratégie signés Microprose ? De plus, la gestion souris permet de scroller dans les 4 directions et de faire appel à un radar pour visualiser l'ensemble de la carte.



Voici la carte sur laquelle vous allez diriger vos zincs. A l'écran, tout est animé : vos avions évoluent dans les airs, les batteries antiaériennes canardent, les lignes ennemies avancent.

Contrairement aux wargames classiques, c'est vous qui allez diriger vos appareils (fini les tirages aléatoires pour déterminer le vainqueur). Les combats aériens donnent lieu à des séquences d'arcade en vue transversale et les bombardements vous demanderont de bien viser, via la soute, avant de lâcher vos bombes. Signalons la présence d'un éditeur de campagne qui vous permettra de créer vous-même vos propres scénarios. La beauté des graphismes surprend agréablement de la part de Microprose. Quant aux musiques, elles sont superbres. La sortie est annoncée pour le mois d'octobre sur PC.

Thomas Alexandre

# The Ancient Art of War in the Skies

**Microprose sort des sentiers battus avec ce wargame mêlant stratégie et arcade. Préparez-vous à troubler la tranquillité des petits oiseaux puisque vous allez mener au combat des escadrilles de vieux coucous. Ça va chauffer dans les nuages !**

Certains se souviendront de *The Ancient Art Of War* et *The Ancient Art Of War At Sea* de Broderbund. Le troisième volet de cette série ne devrait plus tarder à sortir et portera le label Microprose. Après les campagnes terrestres et les combats maritimes, vous allez maintenant diriger des zincs du début du siècle pour, une fois de plus, affirmer votre suprématie. Le jeu propose plus de quarante scénarios différents et pas moins de douze adversaires célèbres, comme le Baron

Rouge, Kaiser Wilhelm et le Général Foch. L'écran principal représente la carte du champ de bataille (en vue de dessus), sur laquelle se trouvent les deux campements adverses. Votre objectif est de capturer ou de détruire le quartier général ennemi. Pour ce faire, vous allez commander des avions mitrailleurs et des bombardiers. Bien que des scènes d'arcades aient été incluses, la stratégie reste l'élément clé du jeu. Il vous faudra étudier de près la carte du territoire si vous ne voulez pas envoyer vos



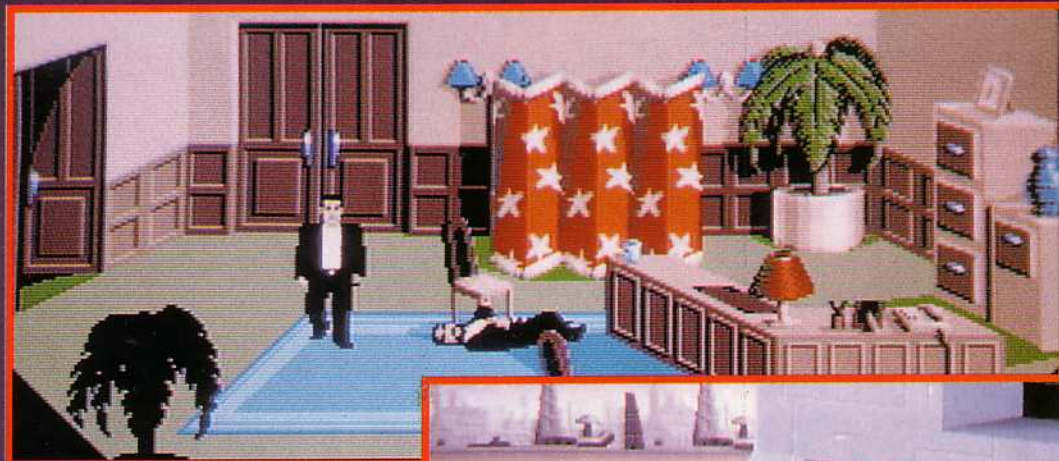
Les engagements aériens donnent lieu à des séquences d'arcade de ce style. Vous pouvez contrôler votre appareil et lui faire effectuer toutes les figures que vous désirez. La petite fenêtre en bas à gauche vous indique la position de votre mitrailleur.

hommes au carnage. Détruire un terrain d'aviation ennemi aura pour effet de bloquer ses appareils au sol, bombarder un pont mettra ses batteries anti-aériennes hors d'état de nuire...

# The Shortgrey frappe sur Amiga !

**Déjà bien décidés à envahir nos ST, voici maintenant que les Shortgreys s'annoncent sur Amiga. Attention, les extra-terrestres débarquent !**

**J**e vous avais déjà parlé de *The Shortgrey* dans *Tilt 100*. Ce jeu d'aventure animé en français dans lequel le joueur incarne, une fois n'est pas coutume, un méchant, nous avait valu de nombreuses questions de votre part. L'arrivée, en novembre, de la version *Amiga*, qui profite de nombreuses améliorations, était l'occasion idéale de vous reparler en détail de ce jeu original. L'histoire est assez simple : vous êtes un membre des Shortgreys, race d'extraterrestres expansionnistes qui détestent les shoot'em up. Les autorités de votre planète vous envoient sur Terre pour assister l'un de vos compatriotes dans la réalisation de la mystérieuse et ténébreuse « Opération Amanite ». Grâce à la puissance de la technologie Shortgrey, cela ne devrait être que pure routine. Malheureusement, un certain Dave Vincent, président de



**Eh hop, voilà un être humain inconscient dont vous pourriez bien voler l'apparence. L'une des grandes idées du jeu est de permettre au personnage principal de se transformer.**

L'association « Extermination et destruction d'extraterrestres », est à vos trousses et fera tout pour vous éliminer... Comme je vous le disais plus haut, l'originalité de *The Shortgrey* tient essentiellement dans le fait que vous y incarnez un ennemi de l'humanité. Attendez-vous donc à voir des crimes sanglants, des braquages meurtriers, des enlèvements... D'ailleurs, Accrosoft, l'éditeur, déconseille le jeu aux personnes sensibles et met les



**Surprise sur Amiga ! Les membres du groupe Alcatraz, qui avaient déjà réalisé la démo *Odyssey*, ont utilisé les mêmes techniques pour créer une superbe introduction.**

joueurs en garde contre l'apparition d'effets secondaires et néfastes (constipation, perte de la jambe gauche, crise de foie, crise cardiaque, implosion du cerveau...).

Quant à la réalisation, *The Shortgrey* semble également bien parti : bruitages et

musiques digitalisées, synthèse vocale, plus de 300 lieux, 60 personnages environ, jeux de tir... D'autre part, l'espérance de vie semble à la hauteur – il faut cinq heures pour finir le jeu en le connaissant par cœur. Et les changements de disquette – il y en a 5 sur *Amiga* et 4 sur *ST* – sont réduits au minimum. La version *Amiga* profite d'une superbe séquence d'introduction réalisée par Alcatraz, ceux

qui avaient déjà commis la fabuleuse démo *Odyssey*. Avec autant d'atouts, il serait étonnant que *The Shortgrey* ne rencontre pas un succès bien mérité lors de sa parution, en novembre, sur *ST* et *Amiga*. (1 mégas).

Dogue de Mauve



PARLER  
EXAMINER  
UTILISER

ETEINDRE  
OBSERVER  
TOURNER

ALLUMER  
POUSSER  
PRENDRE

METTRE  
DONNER  
OUVRIR

**Oui, oui, la femme, là, au centre, c'est vous, l'horrible Shortgrey venue exécuter la terrible « Opération Amanite ». Sans être fabuleux, les graphismes de *The Shortgrey* sont d'un bon niveau.**

**Après avoir atterri dans la jungle, vous allez pouvoir commencer l'aventure. Mais impossible de vous balader sous cette apparence à peine humaine. Il va donc falloir vous transformer...**



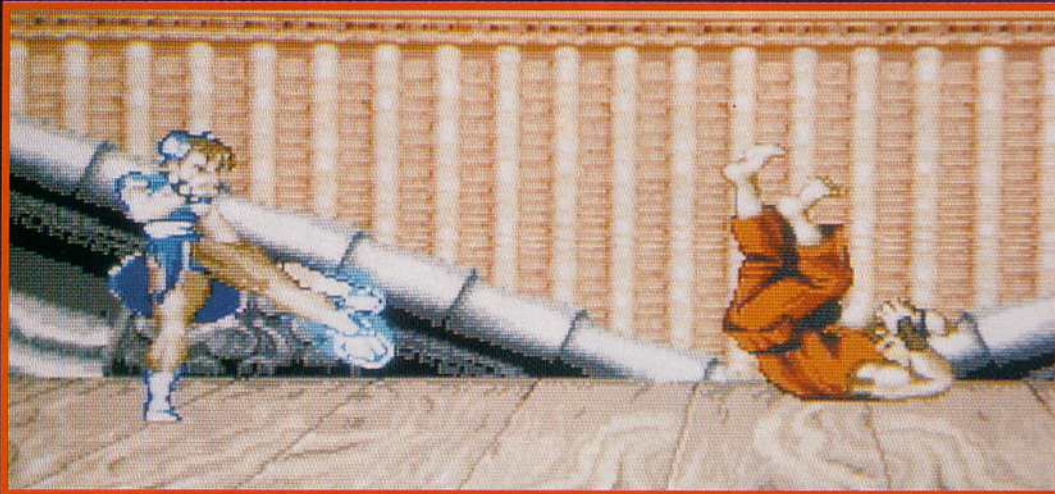
ETEINDRE  
OBSERVER  
TOURNER

ALLUMER  
POUSSER  
PRENDRE

METTRE  
DONNER  
OUVRIR

TIRER  
FERMER  
DISK

# STREET FIGHTER II



Ken ne saurait résister à l'attaque spéciale de Chun Li. Les coups spéciaux, c'est ce qui fait la force de Street Fighter II. Certains diront que ces combinaisons de mouvements joystick/boutons sont bien trop difficiles mais une fois bien maîtrisés, elles procurent une profondeur de jeu jamais atteinte dans un jeu de combat.

**Street Fighter II est tout simplement LE meilleur jeu de combat ayant jamais existé. Ce jeu de la société japonaise Capcom a remporté un énorme succès mondial. Adaptée avec brio sur Super Famicom, une version Amiga, PC et même Atari est prévue pour la fin d'année. Est-il possible de reproduire un tel jeu sur micro ? Cela reste à voir !**

Les plus anciens d'entre vous se rappellent sûrement de Street Fighter, un jeu d'arcade sorti il y a quelques années qui alliait force et précision. Il avait eu son petit succès à l'époque car c'était le premier jeu de combat où la force des coups était proportionnelle à celle du joueur. Son succès fut toutefois de courte durée. Adapté par la suite sur Atari ST et Amiga, Street Fighter était plus que moyen et mal ré-alisé. Son successeur, le fabu-

leux Street Fighter II, est apparu dans les salles d'arcade il y a deux ans environ et a suscité chez le public un engouement universel. Avec des graphismes fabuleux, et des animations un

peu saccadées, -mais peu importe-, la jouabilité exemplaire de Street Fighter II l'a propulsé en quelques semaines dans le

Top Ten des jeux d'arcades. On peut même carrément parler d'une Street Fightermania. D'ailleurs les journaux japonais ont sorti une multitudes de guides et de posters. Une

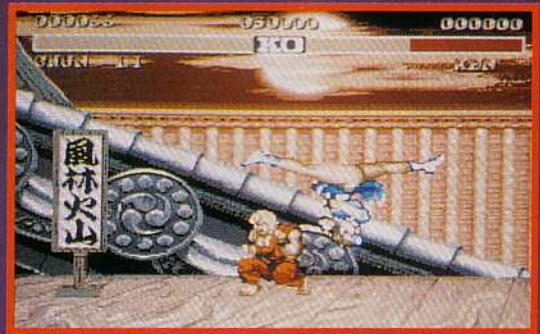
## L'UNIQUE BOUTON DU JOYSTICK RISQUE DE LIMITER LA JOUABILITE



La parade est un élément indispensable dans Street Fighter II. Les joueurs « bourrins » qui se contentent de frapper, ne tiendront pas longtemps face aux techniciens qui sauront exploiter le jeu au maximum.

deuxième version du jeu est parue, récemment (Street Fighter II Champion Edition où l'on peut incarner les ennemis) et une version sur console Super Famicom est désormais disponible. Celle-ci est d'ailleurs excellente mais il faut dire que la console 16 Bits de Nintendo est une machine puissante et, qu'en outre, le joystick muni de plusieurs boutons était à même de remplacer les six boutons différents du jeu d'arcade. Par contre, quelle n'a pas été notre surprise d'apprendre que Creative Materials Ltd relevait le défi d'adapter Street Fighter II

sur micro. Et pas n'importe quelle machine ! Des versions sont prévues sur Amiga, ST, PC et même sur Commodore 64. D'emblée, le challenge reste de taille car l'intérêt de ce jeu réside dans sa jouabilité qui dépend directement de l'animation et de la bonne gestion des coups. Voilà deux critères qui risquent fort de poser des problèmes sur micro. Pourtant, la démo qu'il nous a été donné de voir sur Amiga est fort honorable. Les sprites sont grands, les couleurs, bien qu'elles soient moins nombreuses (normal !), font bonne figure mais surtout la variété des coups



C'est en mode deux joueurs que Street Fighter II prend toute son ampleur. Pour peu que les deux adversaires soient à peu près du même niveau, la durée de vie de ce jeu de combat devient quasiment infinie. Il est possible d'élaborer des tactiques de combat très variées suivant le personnage que vous avez choisi.

semble avoir été suffisamment conservée pour que le jeu reste intéressant. Le scrolling est un peu saccadé, certes, mais l'ensemble reste jouable, ou, du moins, en a-t-il l'air. Comme il n'était pas possible de jouer dans la démo, la gestion des coups reste un mystère. Avec un seul bouton de tir au lieu de six, on a quelques raisons de s'inquiéter. On espère de tout coeur que ce problème sera résolu. Street Fighter II sera disponible en fin d'année. Le moment de vérité au cours du test complet dans Tilt.

Marc Menier

# OCEAN

A l'occasion de la visite des nouveaux locaux d'Océan, nous avons exploré les titres qui sortiront pour Noël. N'oubliez surtout pas de déposer vos chaussures devant la cheminée, sinon vous prenez le grand risque de rater quelque chose !

## Ça déménage

Océan, la société britannique éditrice et distributrice d'un grand nombre de succès (*Hook*, *Robocop 3*, *Epic*, pour n'en citer que quelques-uns), a déménagé. Si elle est restée

fidèle à Manchester, elle dispose désormais de locaux beaucoup plus spacieux et mieux organisés. Chaque domaine a sa propre salle : programmation, tests, musique, graphisme (avec une étroite col-

laboration entre le dessin classique et informatisé), sans oublier les services habituels de toute grande société. Bien évidemment, nous ne nous sommes pas contentés de visiter les locaux et nous en avons profité pour découvrir plus avant les nouveautés en gestation. *Lethal Weapon*, alias l'Arme Fatale, est basé sur le

scénario des trois épisodes de la série de la Warner Bros. Vous allez vous mettre dans la peau de Murtaugh ou Riggs, rôles tenus dans les films par Danny Glover et Mel Gibson. Vous devrez réussir cinq missions qui se basent sur les décors et les situations des films. Au début du jeu, vous pourrez choisir l'une des trois premières missions, ce qui permet de bien varier les parties. En revanche, il faudra prouver vos compétences dans les trois missions pour avoir le droit de découvrir la quatrième, puis la cinquième. Le jeu établit un juste compromis entre l'action (il faut se débarrasser des assaillants qui surgissent d'un peu partout) et l'adresse (la synchronisation et la juste appréciation des sauts sont capitales pour ne pas mourir prématurément). Loin de se limiter à cinq niveaux, le jeu est d'une ampleur impressionnante. Chaque mission se décompose en effet en deux ou trois niveaux, chacun d'entre eux

### UNIVERSAL MONSTER

Pour réussir, il faut vraiment faire travailler son joystick, mais aussi ses méninges.

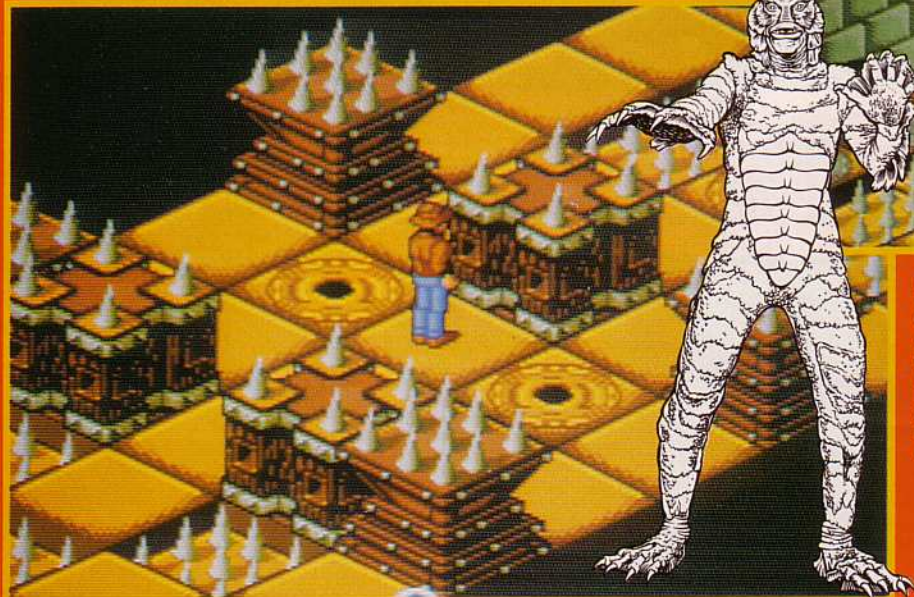


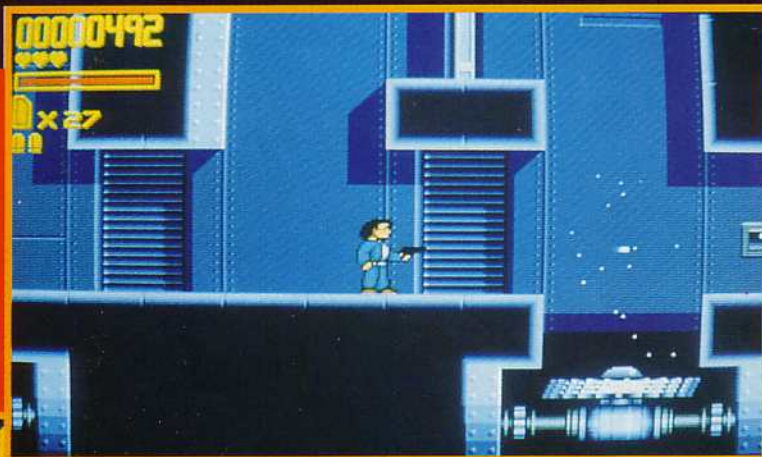
Dans la grande tradition des jeux d'aventure/action qui ont eu leur heure de gloire sur les ordinateurs 8 bits, Universal Monster vous propose un challenge à votre mesure.



La 3D isométrique fourmille de détails. Mais on peut regretter que l'appréciation de la hauteur soit un peu difficile.

étant lui-même composé d'une multitude d'écrans. Bref, l'exploration ne risque pas de s'achever trop vite. Côté réalisation, pas de problème non plus. Les 32 couleurs de l'Amiga sont parfaitement exploitées, avec en particulier de superbes effets de mouance et de transparence dans l'eau. De plus, certaines scènes bénéficient de dégradés de ciel encore plus colorés, avec, en





## LEATHER WEAPON

Leather Weapon vous plonge dans des situations extraites de l'un des films de la série L'Arme Fatale. Si la part de beat'em all a quelque importance, c'est surtout pour les sauts qu'il faudra vous montrer particulièrement habile.

Ne vous laissez pas tromper par le nombre limité de niveaux, chacun d'eux est d'une ampleur impressionnante couvrant plusieurs dizaines d'écran. L'animation est de bonne facture et la jouabilité semble tout à fait correcte.

Le jeu établit un juste compromis entre l'action et l'adresse.

Universal Monsters renoue avec la grande tradition des jeux d'aventure/action en 3D isométrique, qui ont fait le bonheur des joueurs

d'ordinateur 8 bits (*Fairlight*, *Knightlore*) et, dans une moindre mesure, des consoles (*Solstice*). Le thème est le suivant : Vous vous retrouvez soudainement dans une maison-labyrinthe de plus de 500 pièces et peuplée de monstres étonnants. Ces derniers sont

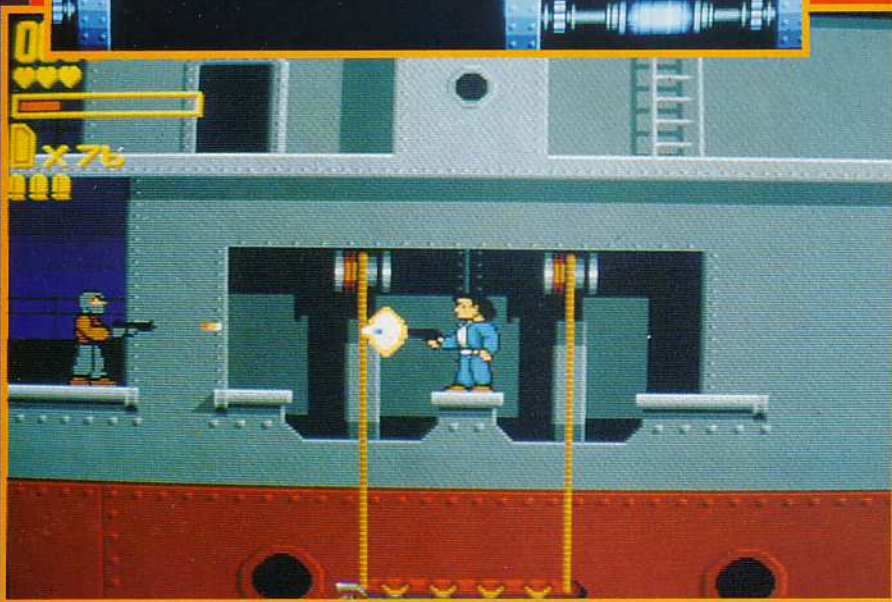


issus des grands classiques cinématographiques et vous aurez le plaisir de côtoyer Frankenstein, le loup-garou, la momie, la créature du lac noir ou Dracula. Le but est de renvoyer dans leur monde, chacune de ces créatures à l'aide

d'un objet particulier : un crucifix pour Dracula, une balle d'argent pour le loup-garou... Une kyrielle de monstres mineurs vont s'allier à ces maîtres pour vous donner la chasse : rat, squelette, chauve-souris, serpent, fantôme, armure hantée...

La majorité des pièces recèlent des énigmes qui mettront votre sagacité à rude épreuve. Votre héros aura donc fort à faire. La réalisation semble de bonne facture : éventail de 50 positions pour le héros, décors des pièces bien détaillé avec de nombreuses animations complémentaires, animation moulinant à 25 images/seconde, et mise à profit des 32 couleurs de l'Amiga. *Universal Monsters* sortira en décembre sur Amiga et Atari ST.

*Cool World* est une nouvelle licence cinématographique d'Océan. Vous incarnez Harris, le seul être humain de la police, qui sera assisté dans sa quête par une araignée géante, Nails. Les mignons de Holly vont tenter de perturber l'équilibre de l'univers, ce qui autoriserait alors Holly à pénétrer dans le monde réel sous forme d'une femme fatale. Pour l'en empêcher, vous allez passer sans cesse d'un monde à l'autre



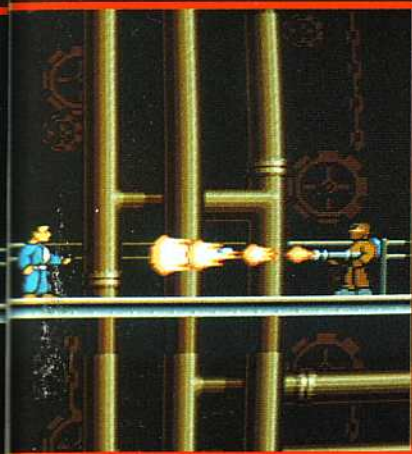
outré, un pseudo scrolling parallaxe. Le scrolling multidirectionnel fait honneur aux 50 images/seconde qui l'animent, et se montre très discret tant il est fluide. Les attaquants, pour leur part, ne bénéficient que de 25 images/seconde, ce qui est d'ailleurs largement suffisant

dans la plupart des cas. Une agréable musique accompagnait le jeu lors de notre découverte, mais la version finale devrait aussi inclure des bruitages d'action. *Lethal Weapon* sortira donc pour Noël sur Amiga et Atari ST, puis sur PC, ultérieurement.

## WWF EUROPEAN RAMPAGE

C'est le second volet du jeu de catch d'Océan, et il apporte son lot d'améliorations : gamme de mouvements beaucoup plus vaste, possibilité de monter sa propre équipe. Au cours de divers championnats, vous devrez vous qualifier pour jouer un grand match final.





grâce aux portes de téléportation et surtout détruire les forces du Mal. L'argent que vous en retirerez vous sera d'ailleurs indispensable pour

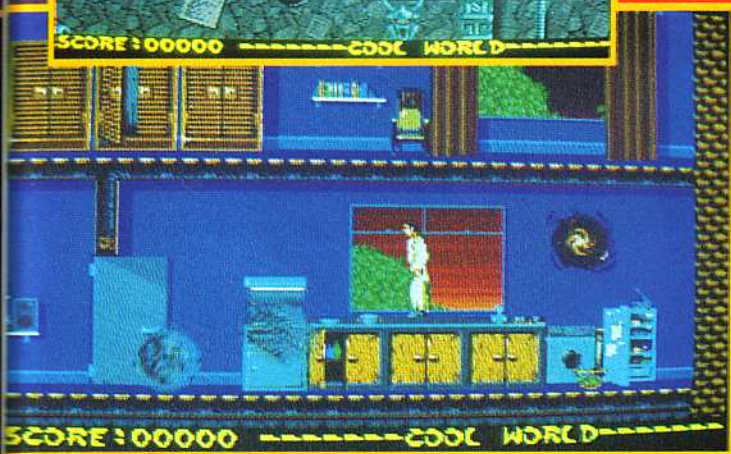
Amiga et 256 sur PC) et l'animation tourne à bonne vitesse : 50 images/seconde pour le scrolling et 20 sprites/seconde pour l'animation des personnages. La bande son se composera d'une musique d'introduction qui cédera la place à des bruitages d'action pendant le jeu. *Cool World* devrait être disponible pour Noël sur Amiga, PC et peut-être Atari ST. Pour finir, nous avons pu jeter un œil sur *WWF European Rampage*, qui n'est autre que la suite du jeu de catch d'Océan. Le joueur pourra créer sa propre équipe pour affronter les meilleurs champions en différents lieux européens, reproduits en images digitalisées. En cas de succès, vous aurez l'insigne honneur de combattre la Légion de la Mort au Madison

## COOL WORLD



**Votre aspirateur va renvoyer les créatures dans leurs plans respectifs.**

**Mais auparavant, il faudra les estourbir par un tir laser bien placé.**



acheter les gardiens des portes conduisant aux mondes suivants. La réalisation semble d'un bon niveau. Au cours de son exploration, votre héros peut se déplacer dans les quatre directions, ce qui n'est pas si courant dans un jeu d'action. Les graphismes sont bien mis en couleur (32 sur

Square Garden dans un match inoubliable qui décidera du porteur de la ceinture de champion du monde. Chaque catcheur dispose désormais d'une très vaste panoplie de mouvements (62 en tout). Le jeu sortira sur Atari ST et Amiga aux environs de Noël.

Jacques Harbonn

# Oxyd®



Aventuriers téméraires, n'avez-vous pas toujours rêvé de connaître le grand frisson en découvrant des paysages inconnus et exotiques ? Oxyd est irrémédiablement destiné à devenir un jeu-culte, qui vous fera passer d'interminables nuits blanches à remuer votre souris sans répit... Muni seulement d'une sphère de verre et de quelques objets ramassés sur votre chemin, préparez-vous alors à une captivante expédition dans les centaines de labyrinthes digitaux d'Oxyd. Pour la modique somme de 25 F ttc, vous pouvez dès maintenant découvrir les dix premiers paysages de ce nouvel univers. Mais pour avoir accès à tous les niveaux et apprécier ainsi tous les délices d'Oxyd, nous vous recommandons de consulter de temps à autre le livre Oxyd, qui pour la ridicule somme de 199 F ttc, vous donnera de nombreuses astuces ainsi que des formules magiques vous permettant de vagabonder à loisir dans cet univers surprenant.

✂

Pour 25F ttc (+5F port), envoyez-moi une disquette:  
 PC  Amiga  Atari TT  Mac  NeXT  
 mono  couleur  5"¼  3"½  720ko  1,4Mo  
 Pour 199F ttc de plus (+20F port), veuillez m'adresser le livre d'Oxyd (ISBN 3-928278-10-X). T107

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

CP ..... Ville .....



Application Systems Paris  
 18, rue Germain Dardan 92120 Montrouge  
 Tél.: (1) 40 92 80 81 Minitel : (1) 40 92 15 97

# CyberSpace

## Un vrai jeu Cyberpunk ?

Empire quitte le monde matériel et nous enlève dans le CyberSpace, lieu virtuel où les bytes prennent des formes visibles. Délirant, la mode Cyberpunk crée, entre autres, par l'écrivain William Gibson, sert de thème général à un nouveau jeu d'aventure sur PC.

a inondés depuis la popularité grandissante des romans microtechniques et macrodésolants de William Gibson. Le scénario de *CyberSpace* est licencié des éditeurs Iron Crown Enterprises. Reste à savoir si le jeu saura reproduire l'ambiance délirante et désespérée du mouvement Cyberpunk ? *Interphase* (Mirrorsoft), *Circuit's Edge* (Infocom) ou *Neuromancer* (Electronic Arts) n'étaient pas, dans le genre, des réussites majeures...

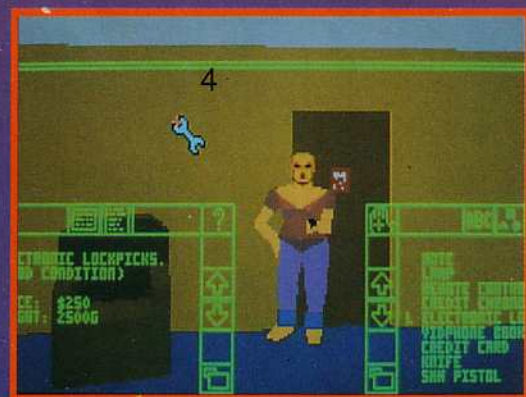
Iron Crown Enterprises (dont le sigle ICE décrit également les programmes pour la défense des installations dans le monde

L'aventure se déroule en 3D, dans cet univers virtuel où tout se transforme.

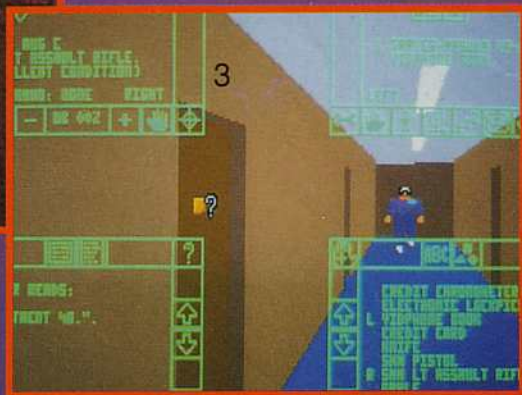


Un agent tout droit sorti des archives électroniques.

**S**an Francisco. 2090 AD. Une ville en état de siège. Les mégacorporations se livrent des batailles sanglantes avec les high-tech punks de la rue. Répression, anarchie, espionnage, et quelques lueurs d'espoir... Joignez les jockeys dans l'espace fou des ordinateurs du réseau continental. Entrez dans le *CyberSpace*, un univers virtuel qui transforme les programmes, les virus et les données en acteurs, monstres, salles et documents. Bref, l'ordinateur se met lui-même en scène ! Avec *CyberSpace* (inspiré du jeu de



rôles du même nom), Empire vous envoie sur une balade en 3D à la manière de *Robocop 3* d'Océan, utilisant la technologie



Surprise ! il semblerait fort que vous ayez dérangé la dame.

Un peu à la *Robocop*. Les agents du Futur ont enfin un équipement technologique à la hauteur.

virtuel) est un spécialiste des jeux de rôles. Ils produisent des board games, des livres accompagnant les séries telles que *Rolemasters*, *Champions* ou *CyberSpace* et des romans. Espérons que la licence achetée par Empire complétera cette vaste collection de façon à satisfaire les amateurs !

Eva Hoogh



# ARMOUR-GEDDON



## ARMOUR-GEDDON

Le Cadre: La terre      L'époque: L'après Holocauste

Les combattants de la résistance complotant le renversement de la nouvelle civilisation sont actifs au plus haut point. L'invention d'un canon laser de puissance unique qui peut détruire littéralement toute la population civilisée est rapportée par les services secrets.

Votre Tâche: Rechercher et détruire le canon laser en utilisant la seule arme existante et suffisamment puissante — une arme de destruction pré-holocauste qui doit être découverte en cinq morceaux séparés partout dans le territoire.

Contenant: Des séquences de visions virtuelles de Silicon Graphics; une liaison en série, de tête à tête sophistiqué permet d'obtenir un réalisme "vécu" entre deux joueurs et de contrôler jusqu'à six véhicules à applications multiples avec cockpits individuels. Armour-Geddon soutient AdLib, Soundblaster, Soundblaster Pro et les cartes de sons Roland LAPC.

Armour-Geddon: Stratégie et simulation synthétisées à la perfection.

*Nouveau  
sur  
PC!*



# Shadow of the Comet



**Ce nouveau titre d'Infogrames sur PC et PC CD-ROM combine le thème de l'aventure d'Eternam (encore amélioré) à une ambiance dans le plus pur style Chthulu. Ames sensibles s'abstenir !**



**Ce village paisible cache en fait un terrible et pesant secret. Mais, il faudra survivre aux attaques des redoutables créatures de Chthulu pour pouvoir enfin le découvrir.**

**Les fréquents intermèdes animés tirent pleinement parti des techniques cinématographiques.**



**Tout comme dans Eternam, vous pouvez vous déplacer librement dans les lieux à la recherche des objets qui vous seront indispensables.**

Infogrames, chez qui nous avons fait un reportage sur le développement CD-I, n'abandonne pas pour autant les supports plus classiques. Cette nouvelle aventure s'inspire très fortement du mythe de Lovecraft. Nous sommes en 1910. Vous incarnez un savant qui doit réaliser un reportage photo dans un petit village sur le passage de la comète de Halley. Mais ce village, bien paisible en apparence, va rapidement se révéler être sous l'emprise des forces du Mal, incarnées par un redoutable sorcier indien. Parviendrez-vous à rester en vie ? Le moteur de l'aventure est similaire à celui d'Eternam, dont on connaît la qualité. Les auteurs ne se sont cependant pas arrêtés en si bon chemin. Ainsi désormais le

bandeau d'icônes (ici en haut de l'écran) peut être escamoté, les actions restant possibles

grâce à des raccourcis clavier. Le programme se charge aussi de noter pour vous tous les

indices importants, qui restent consultables à tout moment. La réalisation est toujours aussi impressionnante. Les décors font un plein usage des 256 couleurs du MCGA. Les sprites sont animés à bonne vitesse (12 images/seconde) avec une excellente diversité de mouvements (40 positions pour notre héros). Ces sprites cèdent le pas à une technique polygone pour toutes les scènes intermédiaires. Cette technique, désormais bien connue, ouvre la porte à une multitude d'effets cinématographiques (zoom, travelling, etc), codés de manière très économique. Côté son, l'environnement sonore promet d'être riche et accessible à toutes les cartes. Bien que limitée à un petit village, l'aventure est d'importance (75 écrans et une belle galerie de personnages et de monstres divers). Le scénario apparaît très soigné, avec une mise en condition très progressive, un peu à la manière de *Dune*. *Shadow of the Comet* sortira sur nos écrans PC (286 minimum) en fin d'année, une version CD-ROM étant prévue ultérieurement.

Jacques Harbonn

**Tous les objets intéressants, - actuellement un regard en pointillé-, seront directement soulignés pour éviter des fouilles inutiles, comme c'est le cas dans les jeux Sierra on Line.**



MYSTERE, HUMOUR, GAGS, DELIRE !!

# Gobliins 2

LES REVOICI ENFIN DANS  
UNE AVENTURE DESOPILANTE  
PONCTUEE DE GAGS HILARANTS  
DANS UNE AMBIANCE TRES CARTOON



*The Prince Buffoon*

Disponible sur:  
PC COMPATIBLES (256 VGA)  
AMIGA, ATARI ST  
A partir du 15 Octobre 1992

**COKTEL VISION**

COKTEL VISION  
5, Rue Jeanne Braconnier  
92 366 MEUDON-LA-FORET  
Tél: (1) 46 30 99 57

# Darkmere

**Je vous l'avais déjà présenté dans Tilt 96, en exclusivité, Darkmere, le super-projet de Mark Jones a finalement trouvé preneur. C'est donc chez Core Design que sortira ce grand jeu de rôles/action (sur ST et Amiga). Bienvenue dans l'univers d'un des meilleurs artistes actuels en matière de jeu micro, bienvenue dans Darkmere !**

**A** l'origine de *Darkmere*, on retrouve l'une des figures de proue (quoique discrète) de notre petit univers microludique : Mark Jones qui a déjà signé, avec brio, les graphismes de nombreux jeux (*Stormlord*, *Cybernoid 2*, *Rubicon...*). Mais, cette

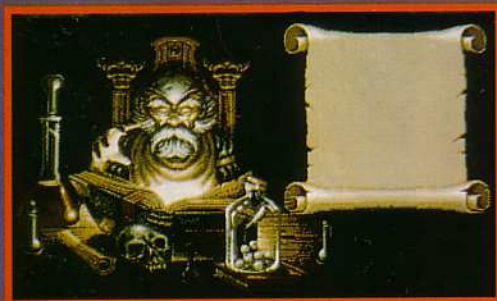
Il a même écrit une nouvelle d'introduction qui plonge le joueur dans le monde d'heroic-fantasy qui sert de toile de fond au jeu. Les connaisseurs retrouveront de nombreuses références à Tolkien, de Moorcock et au style graphique d'*Advanced Dungeons & Dragons*.



Passionné d'heroic-fantasy, Mark Jones s'est beaucoup documenté avant de commencer à travailler sur *Darkmere*. Cette illustration, par exemple, est fondée sur les œuvres des artistes de la firme TSR pour illustrer un univers d'*Advanced Dungeons & Dragons*.

emprise sur le royaume de son père. Secondé par plusieurs personnages et sa fidèle épée magique, Ebryn va explorer un monde immense fait de plaines, de forêts, de villages et de

grottes. Représenté en graphismes isométriques, l'aventure fait également part belle à l'action puisque de nombreux ennemis (orques, squelettes, et vouivres) se dresseront sur la



Molthar, le magicien, jouera le rôle de guide et de mentor pour le héros du jeu. Et ce n'est qu'en faisant appel à ses services qu'Ebryn pourra espérer percer le secret de la malédiction de *Darkmere* qui frappe son pays.

fois, il ne s'est pas chargé seulement des graphismes. Mark a entièrement conçu le scénario, le mode de jeu et le design complet de *Darkmere*.

*Darkmere* propose au joueur d'incarner Ebryn, le fils d'un roi elfe, qui essaye de déterminer les causes d'un mal mystérieux qui étend inexorablement son



« C'est beau, une ville, la nuit ». Oui, et c'est aussi très dangereux. Voici Ebryn aux prises avec trois vouivres qui n'ont pas l'air particulièrement affectueuses.

*Darkmere* est le prochain jeu de rôles de Core Design, qui a déjà signé *Heimdall*, *Jaguar XJ220* ou encore *Doodle Bug*. Durant son dangereux périple, Ebryn, le héros, traversera des paysages champêtres, des forêts hostiles, des villages habités et mal famés ou bien encore de sombres grottes.

route du héros. Mark nous a assuré que les séquences « arcades » seront jouables... Enfin, de nombreux sons digitalisés contribueront à créer une atmosphère prenante. A l'heure actuelle, *Darkmere* n'est pas encore assez avancé pour que l'on puisse présager du résultat futur, mais, l'on est en droit d'espérer un grand hit. *Darkmere* est annoncé sur *Amiga* (1 méga), *ST* (1 méga) et *PC* pour le mois de novembre.

Dogue de Mauve



# Si tu nous vends ton Amiga 500\* 1500 francs, on veut bien te vendre un Amiga CDTV.



Jusqu'au 31/12/92, pour tout achat d'un Amiga CDTV, Commodore te rachète 1500 francs ton Amiga 500 ou 500 plus avec son boîtier d'alimentation et sa souris. De toutes façons, tu n'en auras plus besoin puisque l'Amiga CDTV est l'alliance des deux technologies, le CD-ROM et l'Amiga. Lecteur de CD-ROM, de CD Audio, CD+G, l'Amiga CDTV s'utilise très facilement avec une télécommande à infrarouge. A toi l'univers du CD-ROM.

Avec un clavier et un lecteur de disquettes, l'Amiga CDTV redevient un Amiga sur lequel s'adaptent tes accessoires, ton écran (TV ou moniteur) et tes logiciels actuels. Tu retrouves ainsi toutes les fonctions du micro-ordinateur. Plus de 4000 logiciels, plus de 80 titres, tous les CD-Audio, avec l'Amiga CDTV tu n'as pas fini de t'amuser.

"Pour tous renseignements, consultez le 3614 code Commodore"

**Commodore**  
MICRO INFORMATIQUE

La planète-désert est de retour. Dans *Dune II*, Virgin vous propose de nouvelles batailles pour la suprématie du monde qui, seul, fournit la ressource la plus précieuse de l'univers : L'Épice. Stratèges, armez-vous d'un PC ou d'un Amiga, la bataille va commencer !

# Dune II

## The Battle For Arrakis



Ci dessus : *Dune II*, conçu et réalisé par l'équipe de Westwood Studios (ceux qui ont commis *EOB 1* et *2*) met plus l'accent sur la stratégie que son frère aîné. Le but du jeu : contrôler l'Épice.

Bien que réalisé aux États-Unis par une équipe complètement différente, *Dune 2* tient compte du premier jeu signé Cryo. Les graphismes, par exemple, sont assez similaires.

sent précis et bien animés. La bataille d'Arrakis sera accompagnée par une foule d'effets sonores et des commentaires digitalisés sur des événements importants (pourvu que vous ayez un Amiga avec au moins un Mo ou, sur PC, une bonne carte sonore !). Le scénario varie selon la famille à laquelle vous choisissez d'appartenir au début. Les plus vindicatifs d'entre vous voudront certainement incarner les Harkonnens alors que les plus loyaux sélectionneront probablement la famille Atréide. Les « neutres » n'auront plus qu'à prendre le contrôle de la dynastie Ordos. La bataille s'annonce très rude ! Rendez-vous dans un prochain *Tilt* pour voir si l'Épice est aussi précieuse qu'on le dit !

Eva Hoogh

Ue planète aride, à peine habitable, devient le champ de batailles privilégié des grandes familles de la galaxie. Les Atréides, les Ordos et les Harkonnens se battent impitoyablement pour Arrakis, nommée Dune. Car c'est le seul monde sur lequel les monstrueux vers du désert produisent l'Épice, substance indispensable pour les voyages interstellaires. Ayant présenté avec *Dune* un beau jeu d'aventure-stratégie, à qui il manquait toutefois une certaine profondeur, Virgin espère aujourd'hui captiver les purs stratèges avec le jeu programmé par Westwood (les

auteurs de *EOB*). A vous donc d'assurer le règne de votre famille sur Arrakis. Préparez l'invasion des lieux importants sur la planète, construisez, gérez et maintenez les installations qui raffinent l'Épice. Formez vos troupes et vos civils, gardez vos camps et partez à la recherche des postes ennemis. Choisissez le degré de contrôle que vous souhaitez exercer sur votre armée. Vous pouvez lui donner des ordres détaillés ou la suivre de loin. Après le très beau film d'introduction, le jeu se déroule sur les vastes étendues d'Arrakis, parcourues à vol d'oiseau. Bien que petits, les sprites paraissent



Au centre de toutes les rivalités : les immenses complexes chargés d'exploiter et de transformer l'Épice, une substance rare nécessaire aux voyages interstellaires que l'on ne trouve que sur Arrakis.

# DURACELL<sup>®</sup> ET SEGA

## VOUS OFFRENT UNE PILE DE CADEAUX !

### 500 GAME GEAR



## et 1 000 LAPINS KAYAKISTES\*

**POUR GAGNER, TÉLÉPHONEZ AU : 16 (1) 30 89 30 50**

Grand jeu gratuit sans obligation d'achat du 15 octobre 1992 au 15 février 1993.

**Extrait de règlement :** Pour participer à l'un des 4 tirages au sort, répondez correctement aux questions qui vous seront posées et laissez vos coordonnées sur le répondeur. Dates tirages : 16/11/92, 15/12/92, 15/01/93 et 15/02/93 (date limite de participation : la veille de chaque tirage à minuit). Règlement complet (déposé chez Maître Le Honsec) disponible à titre gratuit à l'adresse du jeu : GRAND JEU DURACELL SEGA/GSP, 78317 Maurepas cédex. Appel téléphonique remboursé (en timbres) sur simple demande écrite à l'adresse du jeu, dans la limite d'un appel par jour et par foyer sur la base d'une communication de 2 minutes entre le lieu d'appel et la ville de PARIS. Les timbres de demande de règlement et de remboursement d'appel vous seront remboursés (en timbres au tarif lent en vigueur) sur demande à l'adresse du jeu. Liste des lots : A chaque tirage au sort : 125 Game Gear Sega (valeur commerciale unitaire de 980 FTTC) et 250 lapins kayakistes Duracell en peluche (valeur commerciale unitaire de 250 FTTC).

\*Lapin Kayakiste Duracell en peluche, dim. 35 X 30 cm, animé par un moteur électrique.

# OFFRE EXCEPTIONNELLE !

**POUR L'ACHAT DE 2 PACKS  
DE PILES DURACELL  
ET UN CHEQUE DE 150 F**

**RECEVEZ AU CHOIX :**

**1 CARTOUCHE-JEU  
GAME GEAR  
OU  
1 LAPIN KAYAKISTE\***

**Pour recevoir votre cadeau, c'est simple :**

REMPLISSEZ CORRECTEMENT LE BULLETIN CI-DESSOUS :

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE POSTAL : [ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Cochez la case de votre choix :

LAPIN KAYAKISTE  CARTOUCHE-JEU\*

\*Si vous désirez une cartouche-jeu Game Gear, merci de nous indiquer par ordre de préférence trois choix possibles parmi l'ensemble des cartouches-jeu Game Gear existantes. (mentionner le nom de la cartouche-jeu en entier). Livraison en fonction des stocks disponibles.

Choix n°1 : .....

Choix n°2 : .....

Choix n°3 : .....

Découpez 2 preuves d'achat pack simple Duracell (ou 1 preuve d'achat pack double). Les preuves d'achat sont constituées par les codes barres situés au dos des packs simples LR03 X 4, LR6 X 4, LR14 X 2, et LR20 X 2, 3 LR12 X 1, 6 LR61 X 1, ou doubles LR6 X 8, LR14 X 4, LR20 X 4. Agrafez le(s) ticket(s) de caisse mentionnant le(s) achat(s) de piles DURACELL. Joignez à votre envoi un chèque de 150 F libellé à l'ordre de DURACELL. Envoyez le tout sous enveloppe suffisamment affranchie avant le 30/03/93, le cachet de la poste faisant foi, à : DURACELL/SEGA, CEDEX 3890-93389 Paris concours. Vous recevrez votre cartouche-jeu Game Gear Sega ou votre lapin kayakiste Duracell dans un délai de 6 semaines à réception de votre courrier. Vous pouvez également obtenir un lapin kayakiste Duracell, sans preuve d'achat, en envoyant un chèque de 250 F à l'ordre de Duracell, à l'adresse ci-dessus, avant le 30/03/93.



Photos non contractuelles

maçao RCS Numéro B 30601177

# LA DISQUETTE

## Kyrandia - Doodle Bug - Lure of the Te

**Visiblement, l'idée d'inclure une disquette dans Tilt vous a tous séduits. Nous avons donc décidé que chaque numéro contiendrait désormais une disquette avec des démos de jeux récents sur PC, Amiga et ST. Ce mois-ci, ce sont Kyrandia (PC), Doodle Bug (Amiga) et Lure of the Temptress (ST) qui se partagent la tête d'affiche.**

### QUELLES DEMOS DE JEUX ?

*The Legend of Kyrandia* sur PC : Testé dans le SOS Aventure de notre précédent numéro, *The Legend of Kyrandia* de Virgin Games est certainement l'un des plus beaux jeux d'aventure sur PC. Le héros, Brandon, doit libérer le monde de Kyrandia de l'emprise de Malcolm, un horrible bouffon-sorcier. Graphismes superbes, animation fluide et réaliste, musique enchantresse... Mais, une image valant mieux que mille mots, cette

démo (non jouable) devrait vous convaincre.

*Doodle Bug*, sur Amiga, est le nouveau jeu de plates-formes signé Core Design. Il s'agit d'un mélange entre *Sonic*, *Mario*, *Robocod* et *Zool*. Sérieuses références, non ? Cette démo jouable vous permettra d'explorer le premier niveau du jeu. Sautez sur les plates-formes, éliminez les ennemis et récupérez tous les bonus en usant avec astuce de vos crayons magiques.

Sur ST, vous aurez droit au superbe *Lure of the Temptress* de Virgin Games. Pour des raisons de place, cette démo jouable n'a pu être stockée avec les autres titres. Pour recevoir votre

disquette ST, renvoyez-nous le disk PC/Amiga : nous vous ferons parvenir au plus vite la démo jouable et en français de *Lure of the Temptress*.

### CHARGEMENT ET INSTALLATION

1 - *THE LEGEND OF KYRANDIA* SUR PC (DISQUE DUR ET MODE VGA UNIQUEMENT).

Lancez votre PC, mettez-vous sous DOS. Introduisez la disquette dans votre lecteur et tapez A : (ou B : s'il s'agit de votre second drive). Installez le jeu sur

# 2



# 1



vous disque dur en tapant INSTALL C : (ou D : si vous voulez l'installer sur la partition D de votre disque dur). Suivez attentivement les instructions du programme d'installation et, ô miracle, vous aurez une superbe démo de *The Legend of Kyrandia* sur votre disque dur. Vous pourrez la mettre en route à partir du dossier KYRANDIA en tapant simplement DEMO.

# PC. AMIGA. ST



# TILT

## mpress

**2 - DOODLE BUG SUR AMIGA**  
 Insérez la disquette dans le drive principal (DFO :) et allumez votre ordinateur. Appuyez sur le bouton fire lors de la page d'introduction puis patientez, le chargement se fera automatiquement. Une fois dans le jeu, dirigez Doodle Bug, le héros, au moyen du joystick en évitant les monstres et en récupérant les bonus. Vous pouvez sélectionner vos crayons magiques en abaissant la manette vers le bas et les utiliser en appuyant sur fire. Bonne chance !

**3 - LURE OF THE TEMPTRESS SUR ST**  
 Insérez la disquette dans votre lecteur de disquette principal (A) et allumez votre

### PROBLEMES DE DISQUETTE : LA HOTLINE !

Si vous rencontrez un problème important avec la disquette, vous pouvez appeler notre hotline tous les mercredis de 14h à 18h en téléphonant au (16)(1) 46.62.21.86. Soyez prêt à décrire précisément le problème que vous rencontrez et le type de machine que vous possédez, nous ferons de notre mieux pour vous aider. Enfin, si votre disquette est défectueuse (endommagée, illisible), vous pouvez nous la renvoyer (accompagnée d'un timbre à 10 F), nous vous en ferons parvenir une neuve aussi vite que possible.

ordinateur. La démo du jeu se chargera automatiquement. Vous incarnez Diernot, un jeune paysan pas spécialement héroïque qui se retrouve bien malgré lui au cœur d'une grande aventure. Utilisez la souris pour explorer les lieux. Le bouton gauche vous permet de vous déplacer et de regarder les objets, le bouton droit vous permet d'effectuer des actions spéciales sur un objet. A vous de jouer !

Si vous voulez en savoir plus sur ces jeux, reportez vous au Tilt 106, page 128 (*The Legend of Kyrandia*), Tilt 102 page 110 (*Lure of the Temptress*) ou ce numéro, page XXX (*Doodle Bug*).

### POUR OBTENIR LA DISQUETTE ST

Toutes nos excuses aux possesseurs de ST, il était physiquement impossible d'inclure les trois titres sur une simple disquette double densité. Si vous souhaitez recevoir votre disquette de démo *Lure of the Temptress*, il vous suffit de nous renvoyer celle fournie avec le magazine en indiquant clairement vos coordonnées et en précisant que vous voulez la disquette ST du Tilt 107. Ecrivez à : Tilt - Disquette ST 107 - 9-13 rue du colonel Avia - 75754 Paris Cedex 15  
 Le mois prochain, promis, les trois formats seront directement disponibles sur la disquette de couverture.

# NEOCOM SIMULATION

TEL : (1) 49-59-88-89 FAX : (1) 49-59-86-45

- OUVERT du LUNDI au VENDREDI de 10H00 à 19H00 -

## GAMME THRUSTMASTER

(COMPATIBLE PC 386-486)



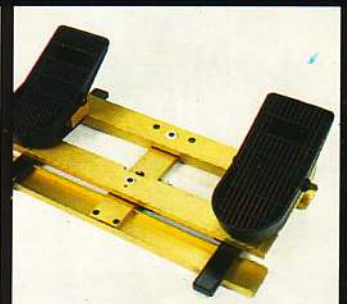
**Flight Control System**  
 (MANCHE A BALAI) **700 FF**



**Flight Control System PRO**  
 (MANCHE A BALAI) **1190 FF**



**Weapons Control System**  
 (MANETTE DES GAZ) **790 FF**



**Rudder Control System**  
 (PALONNIER) **1190 FF**

## WINNER

(COMPATIBLE PC 386-486)



**Flight Yoke 2000**

CES PRIX S'ENTENDENT TTC ET PORT COMPRIS

VOUS POUVEZ CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 DP  
 OU ADRESSER VOTRE DEMANDE AVEC 5 FR\$ EN TIMBRE A :

LA BOUTIQUE NEOCOM - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY/SEINE

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
TOTAL TTC			

Offre valable jusqu'au 30/11/92 dans la limite des stocks disponibles

NOM: ..... PRENOM: .....  
 ADRESSE: .....  
 VILLE: ..... COD. POST.: .....  
**Règlement:**  Chèque (Chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)  
 Carte Bancaire N°: .....  
 Mandat Date Expiration: .....

Date: ..... Signature: .....

# ATARI ST/STE - AMIGA

## NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

	ST/AMIGA
A-Train	ND/359F
Battletoads	225/225F
Cool World	225/225F
Crusader of Dark Savant	ND/399F
Curse of Enchantia	ND/299F
Fables and Fiends	ND/275F
Flashback	299/299F
Goblins 2	299/299F
Indy IV (Action)	225/225F
Indy IV (Aventure)	ND/325F
L'arme Fatale	225/225F
Lemmings 2	ND/299F
MC Donald Land	225/225F
Street Fighter 2	249/249F
The Manager	275/275F
Transarctica	299/299F
Ween	299/299F
Wing Commander	ND/299F
WWF N2	225/225F

## AUTRES NOUVEAUTÉS

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Bunny Bricks	229/229F	Outlander	ND/275F
Castles	249F/ND	Pool	225/225F
Chaos Engine	275/275F	Populous N2 Plus	ND/325F
Crusader of Dark Savant	ND/399F	Préhistoric 2	299/299F
Darkmere	275/275F	Robin Hood (Sierra)	ND/299F
Doodlebug	225/225F	Robosports	ND/259F
Jaguar	225F/ND	Sensible Soccer 1.1	225/225F
KGB	ND/275F	Sim Earth	ND/359F
Legends of Valour	275/275F	Super Cauldron	299/299F
Nicky Boom	279/279F	Universal Monsters	225/225F

## NOUVEAU

### THE DREAM TEAM

WWF Wrestlemania  
+ The Simpsons  
+ Terminator 2  
ST/AMIGA  
**225<sup>F</sup>/225<sup>F</sup>**

### SUPERFIGHTER

WWF Wrestlemania  
+ Final Fight  
+ Pitfighter  
ST/AMIGA  
**225<sup>F</sup>/225<sup>F</sup>**

### PSYCHO'S SOCCER

International Soccer Challenge  
+ Kick Off 2  
+ World Championship Soccer  
+ Manchester United  
ST/AMIGA  
**275<sup>F</sup>/275<sup>F</sup>**

### DOUBLE BILL (DESSIN)

3D Construction Kit  
+ Deluxe Paint 3  
ST/AMIGA  
**349<sup>F</sup>/349<sup>F</sup>**

### ATARI ST - AMIGA

	ST/AMIGA
Sensible Soccer	225/225F
Civilization	ND/299F
Shadow of Beast3	ND/275F
The Games Espana	349/299F
Premiere	ND/249F
Dominium	299/299F
Lord of Rings	ND/225F
Zool	ND/225F
EPIC	225/225F
Crazy Cars 3	299/299F

### ATARI ST - AMIGA

	ST/AMIGA
Ishar	299/299F
Dune	ND/249F
Hook	225/225F
Vroom Data disc	149F/ND
Lure Of Tempress	275/275F
Airbus	299/299F
Fire and Ice	225/225F
Grd Prix (Microp.)	299/299F
Grah. Taylor Chall.	259/225F
Jaguar	ND/225F

TOP  
20

### MANETTES DE JEU

Manette SPEEDKING	125F
Manette NAVIGATOR	149F

QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
QUICKJOY V SUPERBOARD	175F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

### ENSEMBLE DU CATALOGUE

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Air Support	ND/259F	Links	ND/359F
Aquatic Games	249/249F	Monkey Island 2	ND/349F
Birds of Prey	ND/349F	Pinball Dreams	ND/225F
Black Crypt	ND/225F	Powermong. Data Disk	119F/ND
Carl Lewis Challenge	259/259F	Project X	ND/225F
Castles	ND/299F	Risky Woods	ND/225F
Eye of Beholder 2	ND/325F	Shadow of Beast 3	ND/275F
Global Effect	299/299F	Striker	225/225F
John Madden Football	ND/199F	Shuttle	275/275F
Lemmings	225/225F	Vroom	249/249F
Lemmings Data disc	159/159F	Wizzkid	225/225F

GAGNEZ  
DES JEUX

sur 3615  
MICROMANIA

# PC COMPATIBLES

## NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

Alone in the Dark	459F
Battletoads	225F
Cool World	259F
Curse of Enchantia	299F
Crus. of Dark Savant	399F
Darkmere	299F
Fables and Fiends	325F
Flashback	299F
Inca	399F
King Quest VI	399F
L'Arme Fatale	259F
Laura Bow 2	349F
Leather God. Phobos 2	449F
Legends of Valour	359F
Lemmings 2	349F
MC Donald Land	225F
Robocop 3	259F
Street Fighter 2	275F
Strike Speech Pack	175F
Strike Commander	359F
The Manager	275F
Ultima VII Part 2	359F
Ween	349F
WWF N2	275F

## NOUVEAU

### THE DREAM TEAM

WWF Wrestlemania  
+ The Simpsons  
+ Terminator 2  
**275<sup>F</sup>**

### PSYCHO'S SOCCER

Intern. Soccer Challenge  
+ Kick Off 2  
+ World Champ. Soccer  
+ Manchester United  
**299<sup>F</sup>**

### DOUBLE BILL (SIMULATION)

F19 Stealth Fighter  
+ Mig 29M Fulcrum  
**349<sup>F</sup>**

### DOUBLE BILL (DESSIN)

3D Construction Kit  
+ Deluxe Paint 3  
**349<sup>F</sup>**

## AUTRES NOUVEAUTÉS

AV88 Harrier Jump Jet	399F	Mario is Missing	299F
Bunny Bricks	229F	Nicky Boom	299F
Car and Driver	375F	Préhistoric 2	299F
Crazy Cars 3	299F	Quest for Glory 3	349F
David Leadbetter's Greens	399F	Red Baron Miss.Disk	275F
F15 Strike Eagle N3	449F	Risky Woods	275F
Goblins 2	349F	Super Cauldron	299F
Indy IV (Action)	275F	Task Force 1942	399F
Island of Brain	275F	Transarctica	299F
KGB	325F	Ultima VII	359F

### MANETTES DE JEU

TOPSTAR SV227	289F	CARTE SV 202	149F
QUICKJOY SV202	175F	QJOY SV 202 + CARTE	299F

## PC COMPATIBLES

A-Train	349F
A.T.A.C	399F
Rex Nebular	399F
Sherlock Holmes	375F
Civilisation	349F
Aces of the Pacific	349F
Falcon 3.0	399F
Links Pro	399F
Grand Prix Unlimited	299F
Falcon Miss Disk 1	225F

## PC COMPATIBLES

Gunship 2000 Scén.Disk	225F
Ultima Underworld	349F
Dominium	329F
Eternam	349F
Lure of Tempress	299F
Dune	299F
Indy IV (Aventure)	325F
Hook	349F
The Games Espana 92	375F
B 17 Fortresse Volante	399F

Another World	349F	Powermonger	349F
Birds of Prey	349F	Rampart	299F
Castles	299F	Star Trek	299F
Castles Data Disk	149F	The Summoning	325F
Croisière pour un cad.	229F	Ultima VII	349F
Darklands	425F	V for Victory	325F
Epic	299F		
F117A NightHawk	399F		
Global Effect	349F		
Harpoon	399F		
Ishar	299F		
Lord of the Rings 2	369F		
Mantis	449F		
Microprose Golf	399F		
Moonstone	275F		

TOP  
20



# ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



## PARIS

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niv.-2 - Métro et RER Les Halles ☎ 45 08 15 78

**NOUVEAU :**  
ESPACE SUPER NINTENDO

### MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Élysées  
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M<sup>o</sup> George V ☎ 42 56 04 13

Ouvert même le dimanche !!

### MICROMANIA ROSNY 2

Centre C<sup>o</sup>al Rosny 2 ☎ 48 54 73 07

### MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre C<sup>o</sup>al Vélizy 2 ☎ 34 65 32 91

### MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre C<sup>o</sup>al des 4 Temps - Niv.2 - Rotonde des Miroirs  
RER La Défense ☎ 47 73 53 23

### MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre C<sup>o</sup>al Les 3 Moulins - Pont de Billancourt  
Issy-les-Moulineaux ☎ 45 29 09 90

**NEW !!**  
**BIG WINDOW**  
**GAMEGEAR**

Agrandit l'image  
Evite les reflets

(possibilité d'utiliser l'adaptateur  
Master System Ggear  
en même temps) **125F**

**ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO**

Seulement **99F**

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR  
VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.  
DÉS DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

## MANETTE COMPATIBLE AVEC LA SUPER-NINTENDO ET LA MEGADRIVE



Offre spéciale  
valable  
du 1<sup>er</sup> au 30  
novembre 92

**RETROUVEZ  
TOUTES  
LES SENSATIONS  
DE L'ARCADE...**

~~499~~  
**399F**

...Pour contrôler votre action, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur, et un joystick 8 directions contacts microswitches !

### PROMOS MEGADRIVE

Thunderforce 2 ~~395F~~ **119F**  
Altered Beast ~~395F~~ **119F**  
E Swat ~~395F~~ **119F**  
Crackdown ~~395F~~ **119F**  
Flicky ~~325F~~ **119F**  
Arrow Flash ~~395F~~ **119F**

### PROMOS S-NINTENDO

G.F. KO Boxing ~~499F~~ **399F**  
Battle Tank ~~499F~~ **399F**  
Thunderspirits ~~499F~~ **399F**  
Play Act. Foot. ~~499F~~ **399F**  
Spanky's Quest ~~499F~~ **399F**  
Strike Gunner ~~499F~~ **399F**

## NICE LYON

### MICROMANIA NICE

Centre C<sup>o</sup>al Nice-Étoile  
Niveau -1  
06000 ☎ 93 62 01 14

### MICROMANIA LYON

Centre C<sup>o</sup>al Lyon-La-Part-Dieu  
Niveau 1. Face sortie Métro  
69000 ☎ 78 60 78 82

Chaque dimanche à 10h05 sur France3,

**MICROMANIA**

vous dévoile tout sur les jeux  
dans l'émission



**5% DE RÉDUCTION\***  
sur vos achats  
avec la Mégacarte qui vous sera offerte  
**GRATUITEMENT**  
lors de votre  
prochain  
achat



\*sauf sur  
consoles

**IMPORTANT :** Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

**ATTENTION** Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA

**Commandez par téléphone au 92 94 36 00**

Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

**Commandez par minitel 3615 MICROMANIA**

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA**

**B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

**Livraison garantie par Colissimo - 48h**

Nom - Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville ..... Tel .....

T2	TITRES	CONSOLES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F)			<b>+ 29F</b>
<b>TOTAL À PAYER =</b>			<b>F</b>

**RÈGLEMENT :** Je joins  Chèque bancaire  CCP  Mandat-Lettre  
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26F) pour frais de remboursement

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE**

DATE D'EXPIRATION : ...../..... SIGNATURE :

N° de membre (facultatif)

# The 8 bits strike



**Edito**

**V**ous le savez, le Tilt Journal est une rubrique tournée vers l'avenir. Nouvelles machines (le Newton, p.43), films de synthèse (Starwatcher, p.46), nous n'avons cessé de vous présenter le futur des microloisirs. Pourquoi, dans ces conditions, avoir choisi de parler d'une «vieille bécane» comme le C64 ? Lisez donc notre mini-dossier (p.36), vous comprendrez... Scénaristes amateurs, retrouvez les résultats du grand concours organisé par Tilt (p.54). Enfin, ne manquez pas non plus l'interview d'Eric Chahi à propos de Heart of Darkness (p.50), ni l'article sur le Floptical, un périphérique qui pourrait bien concurrencer disquettes et disques durs (p.158).

Dogue de Mauve

Vive le C64 ! L'ordinateur le plus vendu dans le monde, avec 12 millions d'exemplaires dans plus de 300 pays, vient de fêter son dixième anniversaire. Contrairement à ce qui se passe en France, son chiffre d'affaires est en hausse en Allemagne. Ainsi, 200 000 machines y ont été vendues en 91, sur un total de 3 millions. Un mensuel d'environ 120 pages, au tirage de 80 000 exemplaires, paraît depuis plus de 8 ans, uniquement pour les fans du C64.

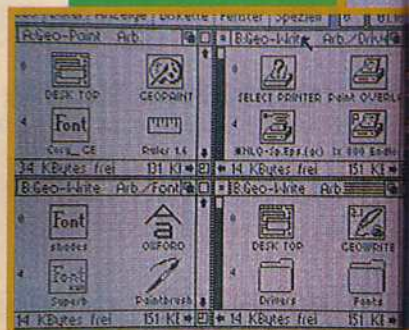
## POURQUOI PAS LA FRANCE ?

Peut-être la désaffection du C64 en France vient-elle du fait que Commodore France n'est apparu qu'en 85, trois ans après sa nais-

sance, au moment de l'arrivée sur le marché d'un nouvel ordinateur: l'Amiga. Pendant trois ans, personne ne s'est senti assez concerné pour créer un forum public ou traduire des programmes en français.

Top Desk, le nouveau Desk Top de Geos, développé par le Geos User Club (GUC) en Allemagne.

La feuille de travail agrandie à sa taille maximale. On peut visualiser jusqu'à 16 fichiers sur une feuille.



## Turrican II

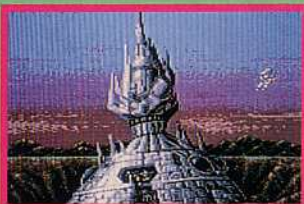
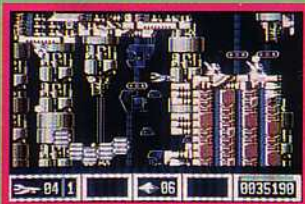
Sorti il y a environ un an et demi, c'est encore un des meilleurs jeux jamais réalisés sur le C64. Bon graphisme, parallax-scrolling très fluide, beaucoup de niveaux et une super action, vous promettent des heures de divertissement.



1. A la fin du premier niveau.  
2 - 5. Notre héros sur le chemin de la victoire.



6. Si vous allez jusqu'au bout vous serez récompensé par une belle image.

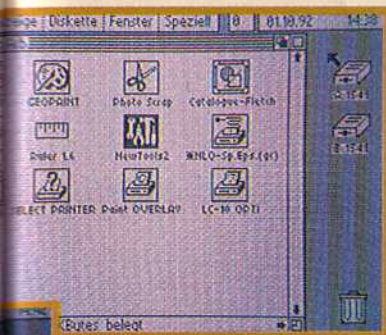


En Allemagne, 90% des applications sont en allemand. Mais voyons un peu ce qui se passe hors de nos frontières. En Allemagne, le succès du C64 est directement lié avec celui du magazine 64'ER. Au contraire d'autres publications, notamment en France et Angleterre, les jeux prennent peu de pages, l'accent est plutôt mis sur les concours de programmations. Chaque mois on peut gagner entre 350 et 13 500 F., et jusqu'à env. 35 000 si votre programme est élu programme de l'année. Programmeurs sur C64, rien ne vous empêche d'y participer. Pour plus d'informations, contactez-moi. Difficile de dresser ici une liste exhaustive de tout ce qui existe pour le C64. Voyons quand même quelques articles importants sur le marché en Allemagne, pour votre bon vieux 8 bits.

- Le Laser Disc Game System, le CD-ROM du C64 dont nous parlerons dans le prochain numéro.

- RAM-Link: RAM extension jusqu'à 16 Mo, chargement de 50 Ko en 2 dixièmes de seconde
- disque dur de 20 à 200 Mo
- digitalisateur d'une image vidéo (même en couleur)
- interface midi

# back ! (2<sup>e</sup> épisode)

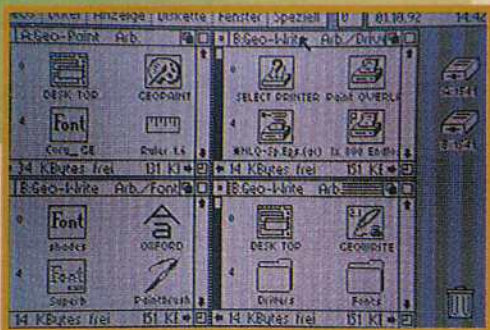


Après ouverture de la disquette du lecteur B, une fenêtre se place sur la première feuille. En cliquant l'icône correspondante, on peut intervenir sur les feuilles. Il est également possible de choisir la place ou la taille de chaque fenêtre. Remarquez aussi (feuille B 2<sup>e</sup> ligne) qu'il est possible maintenant d'ouvrir des sous-repertoires.

## GEOS

Un grand quotidien américain a écrit que Geos est une des plus grandes réussites dans le monde de la programmation. En effet, s'il est facile de créer un système d'exploitation doté d'un environnement graphique avec un processeur 16/32 bit (dans le genre du ST, de l'Amiga ou du Mac) et une mémoire d'au moins 512 Ko, la chose est toute différente sur C64. Car celui-ci ne possède

L'écran après ouverture des quatre fenêtres. On peut maintenant ouvrir jusqu'à 4 fenêtres, soit d'un seul, soit des 4 lecteurs (ou RAM-Link / disque dur, etc.) Ce Desktop est en vente pour moins de 75 Frs.



- scanner (à fixer sur la tête d'une imprimante) ;
- Handy Scanner (400 dpi technique) ;
- le Stéréo Cadridge (C64 en Stéréo, 6 pistes, deux canaux)

## ET LES JEUX ?

Pas de semaine sans nouvelle sortie. Dans le prochain numéro, je vous en dirai un peu plus sur les toutes dernières nouveautés. En attendant, voici le Hit-Parade des ventes (enquête de Média-Control, septembre 92).

- 1 - Bundesliga Manager de Software 2000
- 2 - Beau Jolly's Big Box de Kristalis
- 3 - Pirats de Micropose
- 4 - WWF-Wrestling d'Océan
- 5 - Terminator II d'Océan
- 6 - Elvira de Flair
- 7 - Air Sea Supremancy d'UBI
- 8 - The Simpsons d'Océan
- 9 - Turtles II d'Image Works
- 10 - Winzer de Starbyte

tation fait même son entrée dans le domaine des PC. Si PC-Geos et Geos 64 n'ont pas beaucoup de similitudes au niveau du graphisme et de la vitesse d'exécution, ils ont cependant un point commun: ne pas occuper beaucoup de mémoire, car ils travaillent avec une mémoire virtuelle (c'est-à-dire qu'ils travaillent sur disque dur ou disquettes). Avec le C64, ou Geos 64, il fallait créer un nouveau format d'enregistrement sur disquette: le VLIR. Il permet qu'un programme, un fichier (lettre), soit bien plus grand que la mémoire de l'ordinateur, car il divise le programme, ou le document, en différentes parties qui vont être chargées automatiquement. On est donc uniquement limité par la vitesse du chargement. Ce qui, avec Ram-Link (chargement de 50 Ko en 2 dixièmes de seconde!) ou Flash 8 (25 Ko par seconde), par exemple, ne pose plus de difficulté.

Mais qu'est-ce que Geos? A sa naissance, en 82, le C64 n'a pas reçu en héritage un système d'exploitation confortable. Toutes les opérations comme, par exemple, charger un programme, le sauvegarder ou l'effacer, changer son nom, ouvrir ou imprimer des fichiers, etc... demandent une connaissance exacte du vocabulaire Basic. Certains programmeurs ingénieux ont donc inventé un système inspiré du Mac où le clavier n'est utilisé que pour entrer un texte; sinon on ne travaille qu'avec une souris (ou



**Exterminator** : les habitants d'un quartier sont attaqués par toutes sortes de bestioles. Le but du jeu est d'en écraser le plus possible. Pour cela, avec le joystick, on peut former et diriger une main, un poing, un pistolet. Voici notre équipe pendant son nettoyage dans la septième maison, et dans la scène finale.



qu'un bus 8 bit, une résolution de 320 x 200 points et une mémoire beaucoup plus réduite. Parler d'un simple ersatz de Macintosh au sujet de Geos serait grandement sous-estimer la performance des programmeurs. Sorti en 85, et arrivé aujourd'hui à la version 2, ce système d'explo-



joystick), des icônes (corbeille, drives), des fenêtres icônes et menus déroulants. Le bureau, le Desktop, ressemble plutôt au GEM du ST. Pour lire une disquette, il suffit de mettre le curseur sur le symbole du lecteur, et de cliquer une fois. Les programmes apparaissent dans le Desktop sous forme de petits symboles, les icônes. Démarrer un programme, le déplacer, copier, imprimer, s'effectue en cliquant la souris (ou le joystick) sur l'icône correspondante.

Inclus dans Geos V2.0, qui n'est que la base de toute une série d'applications, il y a geoPaint et geoWrite, des Desktop utilitaires comme calculatrice, calepin, réveil, et des drivers pour le branchement d'une trentaine d'imprimantes à 9 ou 24 aiguilles (sériele ou parallèle), même pour des imprimantes laser! On trouve éga-

lement des programmes en options : Geo-File pour la gestion des bases des données, Geo-Calc le petit frère du PC-programme Excel, Geo-Publish pour la publication assistée par ordinateur, Geo-Chart pour les graphiques commerciaux, Geo-Term V2.1 (terminal avec les émulations VT102/ANSI, 2400 baud, 80 colonnes), l'extension Geo-Ram avec 512ko, Geo-Rom (geos V2.0 sur eprom), et, pour les programmeurs, Geo-Basic, le Mega-Assembler, ou le Geoprogrammer. Le système Geos V2.0 est vendu en Allemagne pour un peu plus de 300 F.

## ET L'AVENIR ?

Dans un avenir proche ou lointain, on prévoit de nombreuses petites merveilles pour le C64 :

- Flash 8

Rossmöller Handshake a annoncé une révolution pour les prochaines semaines: la carte Flash 8. Un nouveau cœur de sportif pour le C64. Grâce à cette carte il sera jusqu'à 9 fois plus rapide.

- CPU 16 bits cadencé à 8 MHz



**Legoland : trois images d'une grande richesse de couleurs, en principe techniquement irréalisables, et uniquement possibles grâce au F.L.I.**



## Encore un effet étrange tiré de The Un-named Demo.

- accélération effective d'environ 700%
- avec 265 ko Ram extensibles à 4 mo
- Flash fast loader (sur le port série!) chargeant jusqu'à 25 Ko par seconde, donc jusqu'à 60 fois plus rapide.

Sans modification du lecteur de disquettes

- prise centronics disponible sur le port d'utilisateur
- compatible CBM/Geos.

La vitesse maximale avec cette carte correspond environ à la performance d'un processeur 68030 à 20 MHz ou un processeur 80386 à 25 MHz. Prix annoncé avec 1 mo de Ram: 349 Mark (env. 1200 Frs.). Impressionnant, non ? Attention, messieurs PC and Co, le C64 revient !

- H.D. 64

Des spécialistes sont en train de développer un interface permet-



tant le branchement d'accès-soires de PC (disque dur/floppies) sur le C64.

- Genlock

Il y a 2 ans, le magazine 64'ER a publié le plan d'une interface genlock (permettant le mixage d'images vidéo et d'images ordinateur) mais celui-ci était difficile à réaliser et couteux. Aujourd'hui, on parle d'une interface bon marché bientôt disponible à l'achat. Voilà, ce sera tout pour aujourd'hui mais, le mois prochain, nous aborderons une foule de nouveaux aspects du C64.

Wolfgang Piroth

## FLI et VLIR sont dans un bateau...

Avant d'expliquer FLI, il faut savoir que le C64 connaît uniquement deux modes graphiques : HiRes et Multicolor. HiRes : Haute résolution, permet une définition de 320 x 200 pixels, mais limite le choix des couleurs dans une matrice de 8 x 8 pixels à seulement 2 couleurs (premier plan et fond).

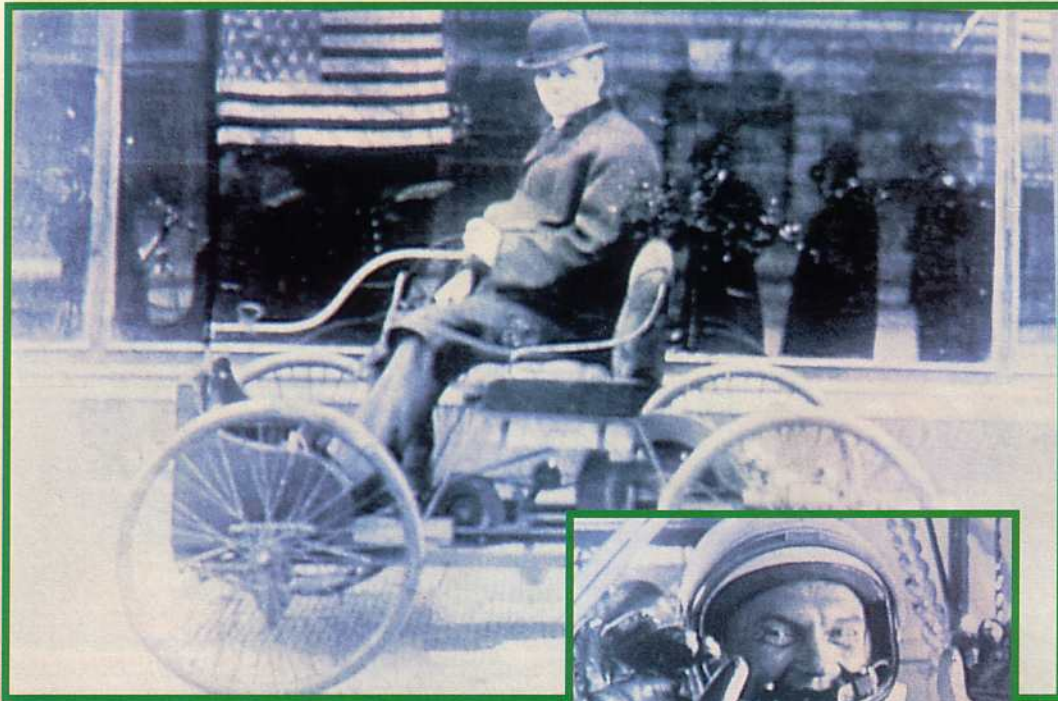
Multicolor : 4 couleurs possibles dans une matrice de 8 x 8 pixels (3 plans et 1 fond) mais la définition est limitée à 160 x 200 pixels.

La norme FLI : Les possibilités offertes par ces deux modes ne satisfaisaient pas certains demomakers qui ont donc créé, avec une astuce de programmation sensationnelle, le FLI (Flexible Line Interrupt). Avec le FLI, on a la possibilité de réaliser des images HiRes colorées, et des images Multicolor de 16 couleurs (voir par exemple les démos de Fairlight).

Pour les spécialistes de la programmation, cet effet est réalisé en commutant, après

chaque ligne écran, le ScreenRAM et la Bit-Map correspondante. Comme ça, on peut déjà utiliser soit deux, soit quatre couleurs, dans chaque pixel ligne. Le "commutateur" se trouve dans le VIC (Vidéo Interface Chip) à l'adresse \$D018. Notez qu'il n'est pas possible d'utiliser les trois premiers octets de chaque ligne car l'ordinateur est occupé par son calcul.

- VLIR (Variable Length Indexed Record) : un programme/fichier n'est plus chargé en une seule fois, mais en plusieurs parties pouvant même être de différentes longueurs. Cela a comme avantage de pouvoir charger suivant le besoin. Par exemple, vous travaillez avec geoPaint et cliquez sur un outil (pinceau, crayon, gomme...) celui-ci est chargé de la disquette. Le premier secteur (sur disquette) de chaque fichier est le secteur index qui permet de retrouver les différentes parties suivant leur référence (piste et secteur).



**Ce mois-ci, la moisson de CD est variée et couvre des domaines très divers, aussi bien sérieux que ludiques. Dans la très grande majorité des cas, les CD «sérieux» sont maintenant fort bien réalisés, exploitant pleinement SVGA, cartes sonores (la SoundBlaster est reine dans le monde du CD) et pistes audio CD. Ils sont dotés, de surcroît, d'excellents navigateurs. Les jeux, en revanche, montrent un certain retard. Le support CD et les lecteurs se démocratisent, mais restent encore un peu chers. Messieurs les éditeurs, encore un petit effort!**

**The 1991 Time Magazine Compact Almanac: Un superbe CD pour voyager dans le temps et traverser cinquante ans d'Histoire, en texte, photos et animations.**



# CD-ROM

## WOMEN IN MOTION

**C**e CD-ROM est en fait un CDTV (lisible, donc, sur l'appareil du même nom de Commodore), la disquette d'installation se chargeant de l'adaptation au PC (sans problème). Ce CD est basé sur les photographies de Eadward Muybridge, photographe scientifique de la fin du siècle dernier, bien connu des passionnés de photographie et d'animation. Il était, en effet, parvenu à mettre au point un système de prise de vues rapides, révolutionnaire pour l'époque : 24 images en un quart de seconde, le tout sous trois angles de vue différents ! Ses travaux ont ainsi permis de corriger l'erreur des peintres classiques,

qui représentaient un cheval au galop avec les quatre sabots touchant simultanément le sol. On Line a eu la bonne idée d'exploiter les archives de l'université de Pennsylvanie pour présenter ces photographies sous forme de courtes animations. Ce volume est dédié au mouvement humain, avec une très large variété de mouvements différents (marche, prise d'objets, station debout, position assise, agenouillée, allongée), chaque catégorie bénéficiant encore de nombreux exemples. Le navigateur, géré à la souris, est très agréable à utiliser, faisant un bon usage des commentaires sonores (en anglais). L'arrêt sur l'image, pour analyser un mouvement particulier

comme la capture d'écran, est prévu. Outre l'intérêt de la découverte de ces documents d'époque, bien difficiles à voir autrement, ce CD peut aussi se révéler très utile aux graphistes et spécialistes d'animation. La diversité des mouvements, et surtout la prise de vue simultanée sous deux ou trois angles, peut se montrer supérieure à une analyse moderne au magnétoscope. Un CD qui intéressera les amateurs d'histoire de la photographie, comme les passionnés d'animation, ou les curieux en général (CD-ROM On-Line, distribué par Euro-CD ; Prix : F).

## ANIMALS IN MOTION

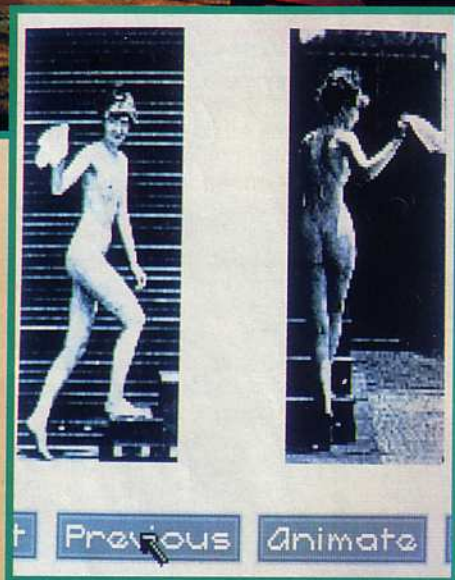
Ce CD reprend strictement le principe du précédent : support CDTV et documents photographiques de Muybridge présentés en animations. Mais ce volume se consacre uniquement aux mouvements des animaux. L'éventail des animaux est assez vaste (26 au total). De plus, certains disposent de plusieurs documents analysant des mouvements différents : marche, saut, course, ... Le tout forme un ensemble cohérent, pouvant servir de base à l'étude de la quasi totalité des postures animales. On retrouve la simplicité d'utilisation du navigateur et les options d'arrêt sur l'image et de capture d'écran. Ce CD m'a cependant paru moins prenant que le précédent. Chaque mouvement n'est étudié que sous un seul angle, et le décor (zoo) ôte une partie du charme. Il n'en reste pas moins d'un bon niveau, et il saura lui aussi séduire les curieux. (CD-ROM On-Line, distribué par Euro-CD ; Prix : F).

## JETS & PROPS

Ce coffret est composé de deux CD pouvant être utilisés indifféremment sur PC sous DOS, sur PC MPC ou encore sur Mac. Tous deux sont dédiés aux avions, chacun dans sa spécialité. Le premier traite des avions munis de réacteurs (et tout particulièrement des avions militaires), tandis que le second est réservé aux avions à hélice - anciens et modernes. Le navigateur (version MPC), identique sur les deux disques, est très agréable à l'utilisation. Grâce à un éventail d'icônes explicites, il permet de se faire son propre «show aérien». Le mur d'images affiche, en réduction, toutes les images du



**Jets and Props ou Great Wonders of the World: le SVGA est vraiment indispensable pour profiter pleinement des superbes images fournies sur le CD.**



**Women in motion: l'avance image par image permet une bonne analyse; sous deux ou trois incidences, c'est encore mieux!**

### GREAT WONDERS OF THE WORLD

Ce CD se propose de vous faire découvrir dix «merveilles»

CD pour un accès immédiat. Plus classiquement, les touches magnétophone (avant, arrière, avance et retour rapides) facilitent le déplacement au sein de la base. Le diaporama fait de vous un spectateur attentif, les musiques d'accompagnement variées soutenant bien les images. Un petit texte explicatif pourra éventuellement vous apprendre les caractéristiques de l'avion ainsi que les points forts de son histoire. Ce CD contient encore 50 animations couplées aux bruitages, pour donner vie à tous ces engins. Toutes ces images sont livrées en différents standards : BMP (Windows) petites et grandes, PCX et TIFF 24 bits pour une utilisation professionnelle (sans devoir verser des droits). Un coffret qui passionnera les amateurs d'aviation, d'autant plus que son prix est compétitif (CD-ROM Aris, distribué par Euro-CD ; Prix : E).

créées par l'homme et localisées un peu partout : la cathédrale de Chartres, Venise, les pyramides d'Egypte, le transsibérien russe, le Taj Mahal aux Indes, la Grande Muraille de Chine, l'Angkor Wat au Cambodge, le canal de Panama, les ruines inca au Pérou et enfin l'Empire-State-Building à New York. Bien qu'il fonctionne sous DOS, le gestionnaire tire parti de la grande majorité des cartes SVGA (Tseng Lab, Trident, Paradise, norme VESA, etc), de manière à exploiter pleinement les images. Ce navigateur est très agréable à utiliser grâce à une gestion tout souris, épaulée d'icônes explicites. Pour chaque sujet, vous disposez d'une présentation historique concernant l'époque, la construction du monument et les faits marquants, de cartes, d'anecdotes et de légendes, d'un guide de voyage et d'un glossaire, ainsi que d'autres domaines spécifiques à

chaque sujet. En outre, deux moyens complémentaires sont à votre disposition pour vous faire découvrir les lieux : un diaporama aux superbes images SVGA, complétées de commentaires parlés (anglais) passionnants et une séquence vidéo qui vous fera profiter des spécificités de l'image animée : travelling, zoom, panoramique, etc. Les textes sont en mode hypertexte, avec de nombreux mots clés pouvant renvoyer à un autre texte, une image, une carte (animée éventuellement) ou une animation. Ce CD propose également un Quizz intelligent, capable, entre autres, de vous reporter directement au chapitre concerné. Ce CD est véritablement passionnant et pourra se révéler d'une grande utilité au lycéen ou à l'étudiant (CD-ROM InterOptica, distribué par Euro-CD ; Prix : F).

### Le CD: un nouveau support aux vastes possibilités

### THE 1991 TIME MAGAZINE COMPACT ALMANAC

Ce CD regroupe tous les articles du *Time Magazine* publiés en 1989, 1990 et 1991, ainsi qu'une sélection des articles principaux depuis 1923 jusqu'à 1988. Il s'architecture autour de six pôles principaux. Le premier rassemble les articles eux-mêmes, classés par date de

parution et également par thèmes pour faciliter la recherche. Certains articles peuvent être «liés» entre eux ou avec des graphismes, des diagrammes, des photographies, des séquences animées, des cartes ou la couverture du numéro correspondant du *Time*. La deuxième rubrique couvre les portraits d'hommes célèbres : Henry Ford, Einstein, Churchill, Kennedy... Chacun de ces portraits retrace en détail la vie et la carrière de

ces hommes, et explique leurs découvertes : la voiture Ford T, la théorie de la relativité... Il s'y ajoute une galerie de photographies, ainsi qu'une ou deux séquences vidéos. La troisième rubrique est un Quizz traitant des Etats-Unis, du monde, des affaires, des peuples ou des faits divers. Il est intelligemment conduit, vous proposant une aide adaptée aux circonstances. L'almanach rassemble des données très diverses : événements célestes, météo, conversions des poids et mesures, etc. La rubrique «monde» regroupe différentes données économiques, politiques et géographiques sur plusieurs pays, le dernier pôle reprenant le même principe en se limitant aux Etats-Unis uniquement. Comme vous



le voyez, les 300 Mo de ce disque sont bien mis à profit. Le navigateur, puissant et très agréable à l'usage, renforce encore l'intérêt de ce CD. Bien qu'étant sous DOS, il fait un large usage de la souris, des icônes et des menus déroulants, complétés de raccourcis clavier. Il permet la recherche d'articles à partir d'un ou de plusieurs mots clés (jusqu'à six), ainsi que la sélection directe de l'ensemble des vidéos, photos, graphismes, diagrammes, cartes et couverture de magazine disponibles sur le support. Les vidéos, couplées au son, couvrent, ou des faits actuels (extraits des actualités de la chaîne CNN), ou des documents filmés d'époque, et apportent un «plus» incomparable. Les photographies sont toutes en monochromie, ce qui a permis d'offrir une bonne définition sans devoir recourir au SVGA. Ce CD est aussi bien réalisé qu'il est passionnant. Chacun, à condition de lire et parler l'anglais, pourra y découvrir une mine d'informations, et cela quel que soit son centre d'intérêt (CD-ROM Compact, distribué par Euro-CD ; Prix : G).

### WORLD VISTA

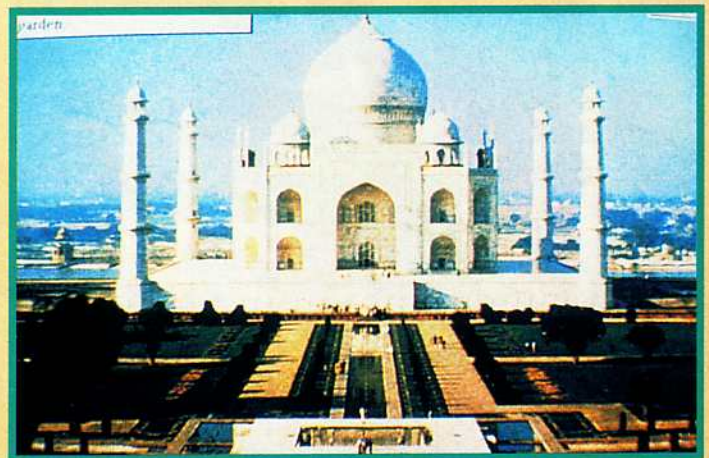
Ce CD est une gigantesque base de données géographiques couvrant plus de 220 pays ! Le programme est composé de quatre rubriques, pouvant éventuellement conduire aux mêmes informations. Cette organisation redondante est, en fait, un atout, laissant une plus grande liberté de manœuvre et de choix. La première rubrique est classée par pays. Un «abécédaire» facilite l'accès direct à un pays donné. Les informations concernant chaque pays sont d'une grande diversité : carte générale ou plus détaillée ; plan des principales villes ; drapeau ; statistiques concernant la population, la politique, l'économie ou la géographie (avec un tableau comparatif précisant le positionnement face aux autres pays) ; renseignements historiques, politiques, etc ; extrait d'une chanson ou d'un air typique, traduction parlée de quelques phrases clés et, enfin, diaporama de présentation du pays. La deuxième rubrique reprend les mêmes éléments présentés de manière différente. Quant à la troisième, elle rassemble une base de données comparatives traitant de notions générales, d'étendues aquatiques, de villes, d'îles, de montagnes et de rivières, sans oublier des cartes légendées s'intéressant encore à de nouveaux domaines : taux de natalité, ration calorique, religion, température. Enfin, la dernière partie rassemble toutes les cartes, regroupées, par continent. Le navigateur, à la norme MPC, révèle malheureusement quelques problèmes d'incompatibilité avec Windows 3.1 pour les sons ( dans ma configuration SoundBlaster Pro, tout au moins ). L'appel du moindre fichier .wav provoque une erreur ( incontournable par la méthode Dr. Watson que je vous avais expliquée ), conduisant à une sortie prématurée du programme. Il faut donc se passer des données sonores ou alors utiliser Windows 3.0 et tout se passe, alors, très bien. L'utilisateur le regrettera d'autant plus que ce navigateur est fort agréable et assez rapide. Les enregistrements sonores sont longs et de bonne qualité, et les images SVGA souvent superbes. Un superbe atlas informatisé, utile à tous, à condition de bien lire l'anglais. (CD-ROM Applied Optical, distribué par Euro-CD ; Prix : F).

### SHAREWARE COLLECTION 1

Ce CD de sharewares se partage équitablement entre programmes DOS et Windows. Sous DOS, vous aurez le choix entre des logiciels de communication, des bases de données, des utilitaires très divers ( compacteur, cache-disque, analyse mémoire, boot multiple, et bien d'autres ), des logiciels graphiques ( avec quelques images ), des gestionnaires d'imprimante et des utilitaires associés, des jeux en mode CGA, EGA et VGA, de nombreux fichiers musicaux, des shells en tous genres, et enfin de nombreux éditeurs et traitements de texte, complétés de nombreuses fontes. Sous Windows, le choix est tout aussi vaste : impressionnant éventail de fontes ; utilitaires divers ; gadgets ; programmes graphiques ; icônes variées, accompagnées de divers éditeurs ; jeux couvrant les domaines de l'action, de la stratégie ou de la réflexion et, enfin, une large gamme d'outils destinés à optimiser Windows. Le navigateur, bien que sous DOS et ne faisant aucun usage de la souris, se révèle finalement très pratique. Il permet de parcourir facilement

**Animals in motion: le cheval en mouvement** a beaucoup été étudié par Muybridge, et sous toutes les coutures : pas, trot, galop, saut.

**Secret of Monkey Island: sans être révolutionnaire, cette version CD apporte pourtant une ambiance sonore d'une grande richesse, ainsi qu'un jeu en cinq langues.**



Early one morning young Peter opened the garden gate, and went out into the big green meadow. High up in a tree a little bird, one of Peter's friends, "Everything is quiet and still," the bird chirped merrily.

**Great Wonders of the World : Les dix merveilles du monde dans un fauteuil.**

**Peter and the Wolf: la superbe musique de Prokofiev accompagne ce conte pour enfants.**

les différents domaines, de copier un répertoire, et aussi de lancer directement un programme ou de visualiser un fichier texte. Seul regret : il n'existe aucun descriptif des programmes. Mais on peut tourner la difficulté en consultant les fichiers .doc qui accompagnent, presque toujours, les programmes. Un excellent CD de sharewares, au prix particulièrement compétitif (chaque programme revient à 10 centimes!) (CD-ROM Soft Box ; Prix : D).

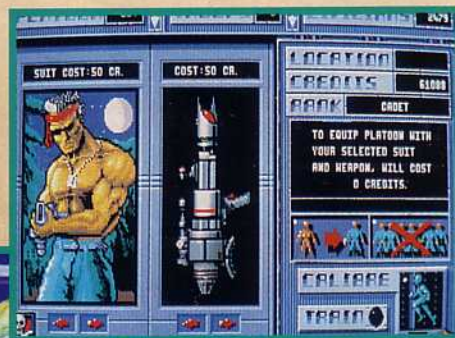
## PETER AND THE WOLF

Ce conte a bercé l'enfance de beaucoup d'entre nous... Voulez-vous revivre l'histoire de *Pierre et le Loup*, superbement mis en musique par Prokofiev? EBook vous en propose une version multimédia MPC, fort agréable. Côté son, c'est la perfection avec

charme, -un grand retour dans le passé-, mais le plaisir de la découverte risque de s'évaporer par la suite, assez rapidement. La langue, l'anglais, restreint l'usage de ce CD, en excluant ainsi les plus jeunes, mais peut, en revanche, constituer un atout supplémentaire pour son apprentissage. (CD-ROM EBook, distribué par Euro-CD ; Prix: D).

## AMANDA STORIES

Ce CD comporte dix historiettes destinées aux plus petits et mettant en scène un chat ou un chatmeau. Il s'agit en fait de mini-jeux d'aventure, où l'enfant devra découvrir la juste séquence, en évitant les pièges divers. La réalisation est correcte, sans être excellente. Le programme utilise la norme MPC et se conduit à la



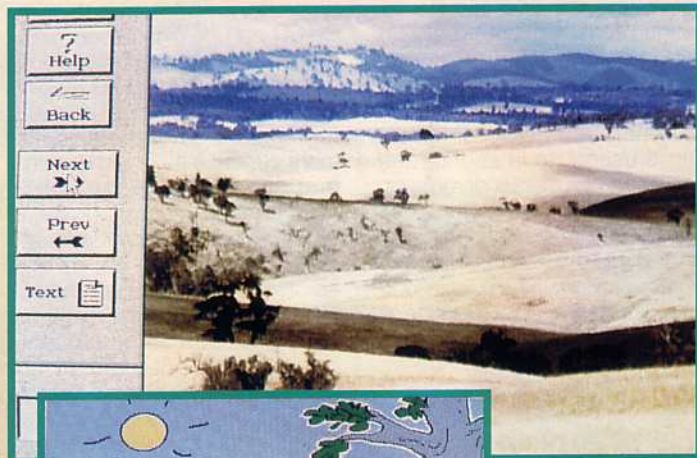
**Supremacy: CD ou disquette, c'est du pareil au même.**

**Shareware Collection: le champion absolu du rapport qualité/prix.**



une bande sonore de qualité CD en stéréo. Les textes sont dits par Jack Lemmon, le grand acteur, et la musique est interprétée par l'Orchestre de Prague. Les dessins SVGA sont superbes, bien qu'un peu petits à mon goût. En revanche, on peut déplorer que l'apport de l'ordinateur soit beaucoup plus modeste : possibilité de sauter de chapitre en chapitre ou de rechercher un mot dans le dictionnaire. Difficile de vous donner un avis définitif : la première écoute vous laisse sous le

souris. Les bruitages sont nombreux, et quelques animations, ainsi que quelques musiques, renforcent le tout. En revanche, les graphismes sont simplifiés à l'extrême (ils sont vraiment destinés aux petits). La langue, encore l'anglais, ne pose ici aucun problème, la quantité de texte et de paroles étant minime. Une éventuelle introduction au monde de l'informatique et à celui des jeux d'aventure pour les plus jeunes, un peu onéreuse toutefois (CD-ROM Amanda, distribué par Euro-C ; Prix : F).



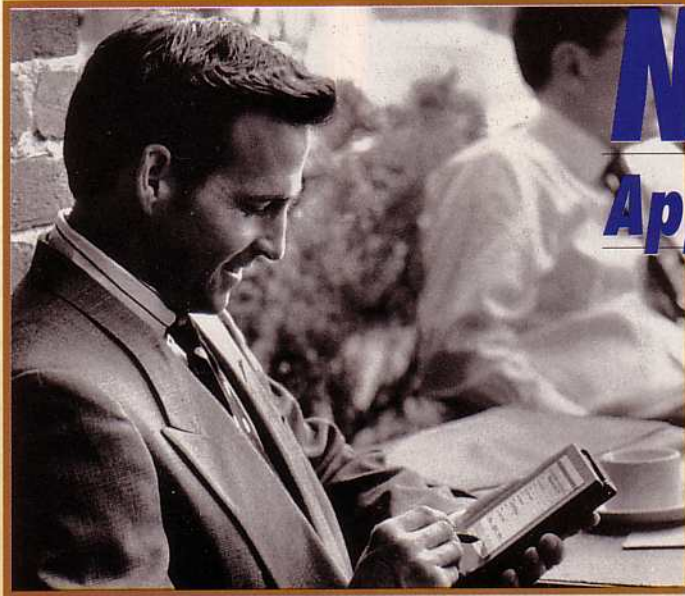
**World Vista: Si Jules Verne avait connu ça!**

**Amanda Stories: d'amusantes aventures pour les tout-petits.**

## CD-ROMOTHEQUE

Voici maintenant quelques jeux disponibles sur CD-ROM. Il s'agit nullement de nouveautés mais de transpositions plus ou moins heureuses sur ce nouveau support. *Supremacy* (Virgin), le jeu de stratégie ainsi que *Wonderland* (Virgin), le jeu d'aventure, n'offrent rien de plus que la version disquette. *Stellar 7* (Dynamix), l'agréable jeu d'action et d'exploration spatiale, exploite, quant à lui, les pistes audio du CD pour une présentation décoiffante côté son (musique, bruitage et dialogues parlés). En revanche, le jeu lui-même est inchangé. *The Secret of Monkey Island*, le superbe jeu d'aventures animées, de Lucasfilm, tire parti du support pour offrir cinq langues (dont le français), ainsi qu'une bande sonore très améliorée (bruitage et musiques sur les pistes audio du CD). *Secret Weapons of the Luftwaffe*, l'excellent simulateur de combat aérien du même Lucasfilm, propose, pour sa part, une importante base de données sur la guerre (en mode texte uniquement, et c'est bien dommage), ainsi que quatre nouvelles missions.

D'autres CD proposent des compilations regroupées par thème. *The Magnetic Scroll Collection* (Virgin) reprend trois titres vedettes, *Fish*, *Corruption* et *Guild of Thieves*, qui ont tous été des hits d'aventures en leur temps. En dépit de la qualité du scénario, des graphismes et de l'analyseur de syntaxe, ils ont du mal à soutenir la comparaison avec les productions actuelles. *The Lost Treasure of Infocom* (Activision) reprend vingt titres d'aventures qui ont eu leur heure de gloire : la série des *Zork*, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, *Enchanter*... Ici, ni graphisme, ni son, mais la qualité des scénarios peut attirer quelques nostalgiques. Mais, tous ces jeux sont bien loin d'utiliser pleinement leur support. Toutefois, la différence de prix étant minime, le choix du CD peut se justifier, d'autant plus que ce support épargne, à la fois, le temps d'installation et la place du disque dur. Il n'en reste pas moins que les éditeurs de jeux ont de gros efforts à faire pour se mettre au niveau des éditeurs plus sérieux, qui, eux, commencent à bien maîtriser ce support.



# Newton

## Apple réinvente le Filofax

**Annoncé au mois de juillet et présenté officiellement à l'Apple Expo de Paris en septembre, Newton fait son entrée dans le monde des organisateurs électroniques. Sympa, peu encombrant et totalement révolutionnaire, le petit dernier d'Apple risque de faire du bruit dans le monde de l'informatique.**

**C'est vrai qu'il est beau, Le Newton. Reste à savoir s'il se fera faire adopter par tous...**

vague regroupe en fait trois concepts bien précis : d'abord le *Newton* est un calepin à usage personnel assez petit pour être porté dans une veste ou dans un sac. Ensuite, il s'emploie quotidiennement car il peut contenir un agenda, un carnet d'adresses, un plan de métro, une calculette ou la liste des courses. Enfin, principale différence avec les versions papier, c'est un outil électronique qui repose sur la technologie numérique (celle des CD et des téléphones). Cet objet de rêve se présente sous la forme d'un gros bloc-note de 15 cm x 20 cm pour un poids d'environ 500 g. Il n'a ni clavier ni souris, mais, et c'est là la grande nouveauté du *Newton* par rapport à ses concurrents, un stylo à infrarouge qui permet à l'utilisateur d'écrire directement sur la machine. La page d'écriture est protégée par un rabat qui, une fois enlevé, révèle un écran et

**N**ewton, tout le monde connaît. C'est ce petit bonhomme qui, se trouvant un jour sous un arbre, a découvert la loi de la gravitation après avoir reçu une pomme sur la tête. Mais *Newton*, c'est aussi le nom officiel du *PDA* d'Apple. Non, rassurez-vous, la firme de Cupertino n'a pas embauché un nouveau présentateur de TV. *PDA*

**Le Newton gère votre quotidien. Révolutionnaire dans sa conception, il vous permettra même d'écrire directement sur l'écran avec un stylo infrarouge.**

signifie *Personal Digital Assistant* c'est-à-dire un Assistant Personnel Digital. Ce terme un peu

nateur », clament haut et fort les dirigeants d'Apple ! Certes, mais le *Newton* possède quand même

un microprocesseur RISC (l'ARM 610 pour les connaisseurs), un système d'exploitation basé sur un langage orienté objet, et de puissantes fonctions de communication. Celles-ci lui permettent d'envoyer un fax ou de se connecter à des messageries électroniques.

Présenté sous forme de maquette en juillet au CEO de Chicago, personne ne s'attendait à voir le *Newton* avant de longs mois. Aussi la surprise est-elle énorme lorsque Michael Spindler (l'un des big boss d'Apple) montre, lors de sa conférence de l'Apple Expo, un *Newton* en chair et en os (ou plutôt en puces et en plastique).

Pendant toute la démonstration, la salle fut bouche bée devant les performances de cette petite merveille. Étonnant !! Il sait identifier l'écriture, redonner forme au dessin tracé à la main, repérer une station de métro sur le plan, ou encore, mettre en corrélation des adresses et des numéros de téléphone. Dans ce show à l'américaine, on entend même, grâce à la sonorisation des actions, le froissement de la feuille de papier que l'on jette dans la corbeille... Le spectacle terminé, les spectateurs apprennent, avec regret, qu'il leur faudrait attendre le deuxième semestre 93 pour acquérir le *Newton*.

Catherine Cornu

Bozell

# 36 15 TEXAS

**UN NOUVEAU SERVICE MINTEL**

**S'INFORMER**  
un guide pratique et des simulations pour choisir votre calculatrice.

**DIALOGUER**  
posez toutes vos questions à des enseignants, réponses sous 48 heures.

**JOUER**  
gagnez des calculatrices graphiques et de nombreux autres cadeaux.



**TEXAS INSTRUMENTS**



# Atacom un grand petit salon

**«La valeur n'attend pas le nombre des années». Atacom, nouveau venu sur les salons pros, l'a une nouvelle fois prouvé, en mettant sur pied un show de qualité au cours duquel les amoureux de l'Amiga ne savaient plus où donner de la tête.**



Devant la beauté de telles images, il devient difficile d'imaginer que l'Amiga en est le créateur intégral, grâce au génie des graphistes bien entendu !

Les 12, 13 et 14 septembre s'est tenu à Juvisy, en banlieue parisienne, un salon dédié à l'Amiga et organisé par Atacom, une association loi 1901, soutenu cependant par Commodore France, qui signait là sa première prestation publique. Une petite aparté tout d'abord pour expliciter ce nom peu évocateur «Atacom». Il s'agit de la réunion contractée des deux constructeurs Atari et Commodore, le nom étant resté en dépit de la très nette prépondérance actuelle de l'Amiga dans cette association (un peu comme *Loricel* qui tire son origine de l'Oric). Ce salon a été un franc succès avec plus de 3000 visiteurs en 3 jours. Dès l'entrée, on ne pouvait qu'être ébahi par la qualité des images et animations 3D présentées. Certaines de ces animations seront d'ailleurs visibles à Imagina, ce qui vous laisse préjuger de leur qualité. Nous n'avons pas pu résister au plaisir de vous en montrer quelques



images, dues au talent de l'équipe de l'Atelier Numérique. Certes pour de telles créations, l'Amiga 500 ou 600 de base n'est plus de mise et les Amiga 3000 côtoyaient les Amiga 2000 et 500 équipés de cartes accélératrices, sans oublier différentes cartes graphiques 24 bits pour l'affichage.

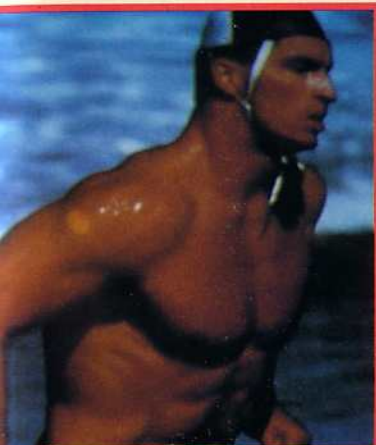
Dans de telles configurations, les Amiga accèdent à la vidéo professionnelle, à un prix beaucoup plus raisonnable que pour des configurations de même puissance sur PC ou Mac. Encore faut-il disposer d'un support logiciel pour tirer parti d'une telle puissance. Dans ce domaine, l'Amiga, qui a toujours

TV Paint dispose d'outils très diversifiés pour les effets les plus fous.

L'apport de l'ordinateur est devenu capital pour retravailler des images. L'Amiga n'est pas à la traîne dans ce domaine.

Les mondes virtuels ne sont pas oubliés avec les logiciels de création 3D.

**Malgré son nom qui évoquerait plutôt l'univers Atari, le salon Atacom est principalement consacré à l'Amiga, avec des nouveaux produits en tous genres.**



lité Broadcast) ou la *Vision 24*, etc. Si le domaine de l'image de qualité et de l'animation dominait sur le plan matériel et logiciel, ce salon permettait aussi de découvrir d'autres horizons.

Le son, bien que moins développé que l'image (en dépit de gros progrès, l'*Amiga* conserve son handicap dans ce domaine face à l'*Atari ST*, au *PC* et au *Mac*) était bien présent. Les séquenceurs Midi le disputaient aux studios d'enregistrement et montage numérique, et aux logiciels de composition musicale,



**En 16 millions de couleurs et haute résolution, la qualité de reproduction dépasse, de loin, celle d'une télévision.**

été bien placé, n'a pas de crainte à avoir. Citons en vrac : *TV Paint*, le logiciel de dessin 24 bits, qui pourrait en remontrer à bien des programmes professionnels sur *PC* ou *Mac*; *Real 3D Pro*, dont nous testons la version Junior dans ce numéro, qui fait tomber la barrière séparant le rêve de la réalité.

La gamme *Scala* plus spécialement destinée au titrage et aux présentations de qualité; *Vista* qui génère des paysages «photo-réalistes» plus vrais que nature; *Art Departement Pro* (testé dans *Tilt*), le summum de la conversion d'images et bien d'autres encore.

On pouvait aussi dénicher de nombreuses extensions destinées à faciliter le travail des graphistes: digitalisation en 24 bits (16 millions de couleurs) ou temps réel, genlock, unité multifonction comme l'*Avideo YC* (genlock + carte graphique 24 bits + sortie vidéo qua

en passant par les programmes d'apprentissage.

Dans le domaine bureautique, MAD présentait *Excellence 3.0*, ainsi qu'un logiciel de CAO de schémas électroniques qui semblait performant. *Final Copy* combine pour sa part traitement de texte et PAO.

Fatec, une société grenobloise, exposait deux logiciels originaux, l'un destiné à piloter des «ambiances lumineuses» et l'autre à créer et utiliser des jingles en temps réel.

L'*Amiga 600* était aussi de la fête avec deux extensions: une carte d'extension 2 et 4 Mo au format PCMCIA chez Archos et un switcheur de ROM chez Bus Plus, permettant au 600 de bénéficier de l'intégralité de la logithèque de l'*Amiga 500*.

Bien entendu, nous ne manquerons pas de tester les produits les plus novateurs dans notre rubrique Création.

Finalement, il semble évident que les salons comme celui-ci remportent auprès du public un succès grandissant. Souhaitons longue vie à Atacom.

Jacques Harbonn

# Orchid se diversifie

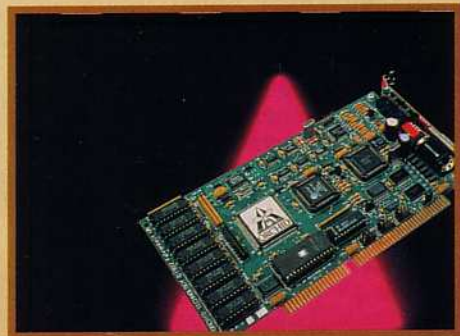
**La société Orchid, spécialisée jusqu'ici dans les cartes graphiques de qualité pour PC, étend son champ d'activité.**

carte vidéo et du disque dur IDE en sont améliorées. La carte sonore Sound Producer Pro est haut de gamme, gérant aussi les CD-ROM (en bus AT ou SCSI). Elle émule les standards Adlib, Covox Speech Thing, Disney



**Le design du portable Gulliver a été étudié dans les moindres détails. Ainsi la batterie se cache dans la charnière!**

**La Fahrenheit VA dispose de 16 millions de couleurs et facilite les annotations vocales sous Windows 3.1.**



**P**lusieurs produits nouveaux chez Orchid. *Gulliver* est un notebook très design et fonctionnel. Doté de 386 SXL ou de 486 SX, il offre un écran rétro éclairé 64 niveaux de gris, 4 Mo de RAM, disque dur de 40 Mo, lecteur 3.5 pouces-1.44 Mo et, surtout, un trackball, style des portables Apple. Orchid commercialise aussi une carte mère Superboard 486 avec bus local au standard VESA, garantissant un accès direct et synchrone au processeur sur 32 bits. Les performances de la

Sound Source et surtout Soundblaster Pro II, ainsi à l'abri des problèmes de reconnaissance. Une nouvelle carte Fahrenheit vient de sortir et remplace l'ancienne. Encore plus rapide que la précédente (7%), elle offre désormais le mode True Color (16 millions de couleurs) en 640 x 480. Elle est livrée avec les drivers pour Windows 3.1. La Fahrenheit VA a maintenant un module sonore et un logiciel dédié, destiné à faciliter les annotations sonores sous Windows.

Jacques Harbonn

**EN BREF ...**

**LE NOUVEL HEBDO MICRO**

Un nouvel hebdo micro vient de voir le jour. Micro à Micro Hebdo, c'est son nom, se veut l'hebdo de tous les utilisateurs. Au menu : news, enquêtes, initiation, programmation et courrier des lecteurs par l'intermédiaire du serveur Calvacom. La formule, originale, s'adresse une semaine sur deux aux utilisateurs de PC, et l'autre semaine aux possesseurs de Mac. Le ton, légèrement caustique, rappelle celui, très cru, de feu Hebdogiciel. Rien d'anormal lorsqu'on sait que le directeur de MÀM Hebdo, Jean-Louis Le Breton, faisait partie de l'équipe rédactionnelle du défunt journal. David Téné



**LE BARBARE EST SUR CD !**

Message à l'attention de tous les amateurs de musique de film : la bande originale de CONAN THE BARBARIAN est



enfin disponible sur CD. Le compositeur Basil Poledouris signe là l'une de ses meilleures créations. On se souviendra également des non moins célèbres musiques de TOTAL RECALL et ROBOCOP qu'il a également composées et dirigées. Le tout a été enregistré avec les membres de l'Orchestre symphonique de la radio de Rome sur une partition d'orchestre réduite. Basil Poledouris s'inspire beaucoup d'œuvres musicales du XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles telle que la fable populaire *Le roman de Fauvel* ou le poème symphonique *Carmina Burana*, que le compositeur Carl Orff a remis au goût du jour. Beaucoup de jeux de rôles se sont inspirés des thèmes de Conan (je pense notamment à Targhan), alors si vous êtes des amateurs de ce type de jeu et si vous souhaitez créer une ambiance autour d'un jeu, ou tout simplement, si vous êtes fans de musique épique, et bien, n'hésitez pas, ce CD culte est fait pour vous.

Rama

# Starwatcher : Le film du siècle?

Star Wars, E.T, Terminator 2... Des films qui ont marqué, à jamais, l'histoire du cinéma. La prochaine étape de cette fantastique escalade dans le merveilleux et le spectaculaire s'appelle Starwatcher, qui sera entièrement réalisée en images de synthèse. Tilt vous propose un petit aperçu de ce que pourrait être le cinéma de demain...

« Starwatcher est l'histoire d'un héros qui part dans une quête. Il va à l'encontre d'obstacles incroyables, de forces inouïes, de phénomènes d'illusion, de portes à franchir, de transformations à opérer sur lui-même... ». Voilà un scénario qui ressemble comme deux gouttes d'eau à celui des centaines de jeux de plates-formes qui déferlent à longueur d'année sur nos malheureux

Mœbius (au centre) entouré de toute l'équipe de fabrication des séquences de démonstration que l'on a pu admirer au salon Imagina.



micros... Pourtant, il ne s'agit pas du scénario d'un jeu, mais de celui d'un film, et son apparente simplicité vient simplement du fait que son auteur, Mœbius, refuse pour le moment d'en dire plus afin de réserver la surprise aux futurs spectateurs. Car Starwatcher ne sortira dans les salles que fin 94, et il n'est pas question de dévoiler le scénario d'ici là.

**Premier film entièrement réalisé en images de synthèse, Starwatcher est d'une beauté stupéfiante.**

Des films comme *Terminator 2* ou, plus récemment, *Le Cobaye* ont montré que les effets spéciaux informatiques pouvaient être employés avec succès au

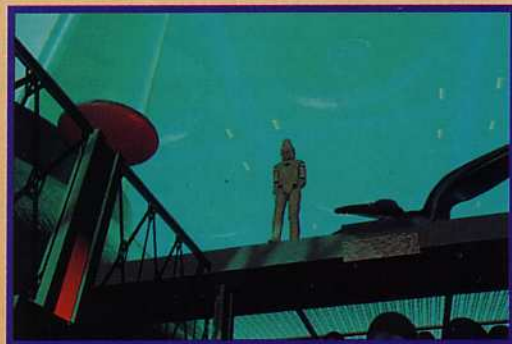
cinéma, mais *Starwatcher* sera le premier long métrage d'animation entièrement réalisé en images de synthèse. La société Vidéo-system, qui est chargée de la réalisation du projet, prévoit plus de deux années de développement pour mener à bien cette entreprise titanique. Les toutes premières séquences que l'on a pu découvrir en avant-première, cette année, à Imagina, sont d'une beauté stupéfiante, et les images de synthèse se révèlent parfaites pour recréer l'univers de Mœbius. Décors grandioses, mondes étranges, personnages pittoresques... Il sera extrêmement difficile, pour vous comme pour nous, de patienter jusqu'à la sortie du film... En attendant, régalez-vous avec ces quelques photos !

Marc Lacombe

Des graphismes d'une qualité qui ferait rêver n'importe quel amateur de jeu vidéo... Patience, Virgin travaille déjà sur le premier jeu en images de synthèse; Guest.



Chevauchant une étrange créature, le héros se faufile entre les parois d'un canyon... Une scène d'anthologie qui rejoindra, sans doute, la poursuite, dans les couloirs, de l'étoile noire de Star Wars au panthéon des grands moments du cinéma.



# Concours de scénario : les résultats !

Depuis des mois, beaucoup d'entre vous attendaient avec une certaine angoisse les résultats du concours de scénario de jeux lancé il y a un an. Jack Lang a mis un terme à ce suspense intenable en dévoilant le nom des deux lauréats. Ce fut aussi l'occasion d'ouvrir le chantier des premières assises européennes de l'interactivité et de l'édition multimédia.

Le jeudi 8 octobre 1992, le ministre de l'Education nationale et de la Culture présentait la manifestation «actif et interactif» qui se tiendra les 21, 22 et 23 janvier

La télé était là pour immortaliser cet événement. Vous retrouverez les principaux acteurs dans une prochaine émission de *Micro Kid's*.



En pleine discussion, de gauche à droite, Jean-Pierre Roger, éditeur, Jean-Michel Blottière, rédacteur en chef, et Richard Joffo, producteur de l'émission *Micro Kid's*.

1993 au Palais de Tokyo à Paris. Le but de cette rencontre, à vocation européenne, est de faire un premier bilan sur les nouvelles technologies d'information et de communication. Que ce soient le vidéodisque, le laserdisc, le CD-I, le CD Photo, le CDTV ou tous supports CD-ROM, l'avenir est au multimédia et à l'interactivité. *TILT* en fait largement écho depuis de nombreux mois dans les pages de la rubrique *Tilt Journal*. Les

domaines concernés ne se limitent pas à celui du jeu et celui des loisirs. Les secteurs de l'éducation, de la formation et de la culture sont concernés. Ces assises seront aussi l'occasion de définir de nouvelles stratégies face à la concurrence américaine et japonaise. Pour illustrer cette évolution technologique, quatre applications furent mises à la disposition des professionnels du multimédia (fabricants, éditeurs, journalistes, distributeurs, formateurs...). On pouvait voir le Vidéomuseum, une énorme banque de données de l'Art, le SMIM, un outil qui permet de découvrir près de 200 métiers sous la forme de vidéo, ainsi que *Sim City* et *Alone in the Dark* d'Infogrames. Enfin, le *Flat Simulator* de Silicon Graphics, le simulateur de vol 3D le plus sophistiqué à l'heure actuelle, était également présent. La deuxième partie de cette conférence de presse fut l'occasion pour la ministre de remettre

(enfin !) les prix du concours d'écriture interactive de jeu vidéo. Il y a un an, *Tilt*, *Consoles+* et *Micro Kid's* lançaient le concours de scénario. Parmi les 250 projets reçus, un jury composé de journalistes, d'auteurs de jeux (Eric Chahi, Paul Cuisset, Philippe Ulrich...) a sélectionné 6 projets juniors et 16 seniors en fonction de leur originalité et de leur faisabilité technique. Benjamin Dupont-Jubien, le lauréat de la catégorie senior, a reçu une bourse de 30 000 F et un accord de développement sur CD-I Philips pour son *Japonais à Paris*, un jeu de plates-formes/aventure. Le junior, Mathieu Trabut et son casse-briques monétaire, *Mystérious Gold* ont gagné un ordinateur *Macintosh* et un stage d'infographie au studio Apple. Que les autres se rassurent, nous reparlerons en détail des différents projets en lice et du déroulement de l'événement dès le mois prochain.  
Laurent Defrance



Les heureux gagnants, Benjamin Dupont-Jubien (à l'extrême gauche) et Mathieu Trabut (au milieu) aux côtés de Jack Lang et de Jean-Michel Blottière.



La remise du prix senior : 30 000 francs attribués par le ministère de l'Education nationale et de la Culture, plus un accord de développement sur CD-I Philips. Si tout se passe bien, un Japonais à Paris pourrait voir le jour dans deux ans au maximum.

EN BREF...

## PC COMMODORE: DEMANDEZ LE PROGRAMME!

Commodore, qui est tout de même le 3ème constructeur mondial d'ordinateurs (Apple ne lui est passé devant que récemment), élargit son offre PC pour offrir une solution bureautique à moindre coût. Chaque micro sera en effet livré en standard avec une configuration logicielle musclée: Windows 3.1, Lotus 1-2-3, l'un des tableurs de référence et le traitement de texte AmiPro, le seul à pouvoir concurrencer sérieusement Winword 2.0. A cette offre logicielle s'ajoutent une maintenance sur site assurée par Commodore France, ainsi qu'une assistance logicielle par Lotus France. Les prix sont tout à fait compétitifs si l'on tient compte du prix des programmes: moins de 10.000 F pour le 386 SX 25, 3 Mo de RAM, lecteur 3.5 pouces, disque dur 80 Mo, souris et écran VGA couleur; moins de 13.000 frs pour le 486 SX 25, 4 Mo de RAM et enfin un 16.500 frs environ pour le 486 DX 33, 4 Mo de RAM, disque dur 120 Mo et écran SVGA. Une intéressante alternative aux taiwanais pour qui veut un PC "de marque".

Jacques Harbonn



**Le Grand Livre de MS-DOS 5.0** fait le point sur ce nouvel environnement. Vous y apprendrez à configurer au mieux le DOS et à digérer en douceur les instructions et leurs nombreuses extensions. La gestion des disquettes et disques durs n'aura plus de secret. Le multitâche est abordé, tout comme l'utilisation des programmes fournis. Les nombreuses astuces livrées autorisent une personnalisation fine de votre système et la création de fichiers Batch performants. On retrouve la clarté de lecture des autres ouvrages de l'éditeur. Indispensable pour ne pas «utiliser idiot» (Ed. Micro Application; Prix : C).

Jacques Harbonn

# Lamers

## après avoir sauvé les Lemmings, massacrez les Lamers!

*Mais qui sont donc les Lamers? De vulgaires pirates de deuxième zone et les gros nullos en informatique qui portent préjudice aux vrais groupes de démos. Autant vous dire que ces derniers les considèrent comme d'infâmes crapauds.*



Des graphismes d'une qualité qui ferait rêver n'importe quel amateur de jeu vidéo... Patience, Virgin travaille déjà sur le premier jeu en images de synthèse; Guest.

Scrull et YoBaby, deux programmeurs du groupe de démos Cocktail, se sont amusés comme des petits fous en caricaturant *Lemmings* de Psygnosis et en s'attaquant aux Lamers. Ils nous offrent un freeware décapant et pour le moins original. La moïdre des choses était donc de vous en parler. L'écran de jeu reste semblable à celui de *Lemmings*, bien que les graphismes soient beaucoup moins beaux. A l'instar des Lem-

ming, les Lamers sont parachutés d'un côté de l'écran et n'ont qu'une idée en tête, atteindre la sortie. Ils marchent de gauche à droite, construisent tout seuls des escaliers et font demi-tour dès qu'ils rencontrent le moindre petit obstacle! Quelle attitude désespérante! Votre but? Les empêcher d'atteindre l'ordinateur de sortie dans lequel il ont bien l'intention d'aller pour commettre quelques-uns de leurs méfaits ravageurs. Pour ce

faire, vous disposez d'une série de quatre icônes, c'est-à-dire quatre armes (pistolet, bombes, mines et mitrailleuse). Au travers d'une dizaine de tableaux, vous allez pouvoir passer vos nerfs sur ces pauvres petits Lamers. Il n'est plus question de SAUVER un pourcentage bien précis de Lamers, mais bel et bien de les ELIMINER ! Ce freeware est disponible sur tous les bons BBS. Il s'agit d'un petit soft qui a l'avantage de ne pas se prendre trop au sérieux mais qui vaut le coup d'œil. Et si d'aventure, un Lamer venait à lire ces lignes, qu'il se rassure, le dernier tableau lui laissera prendre sa revanche.

Thomas Alexandre



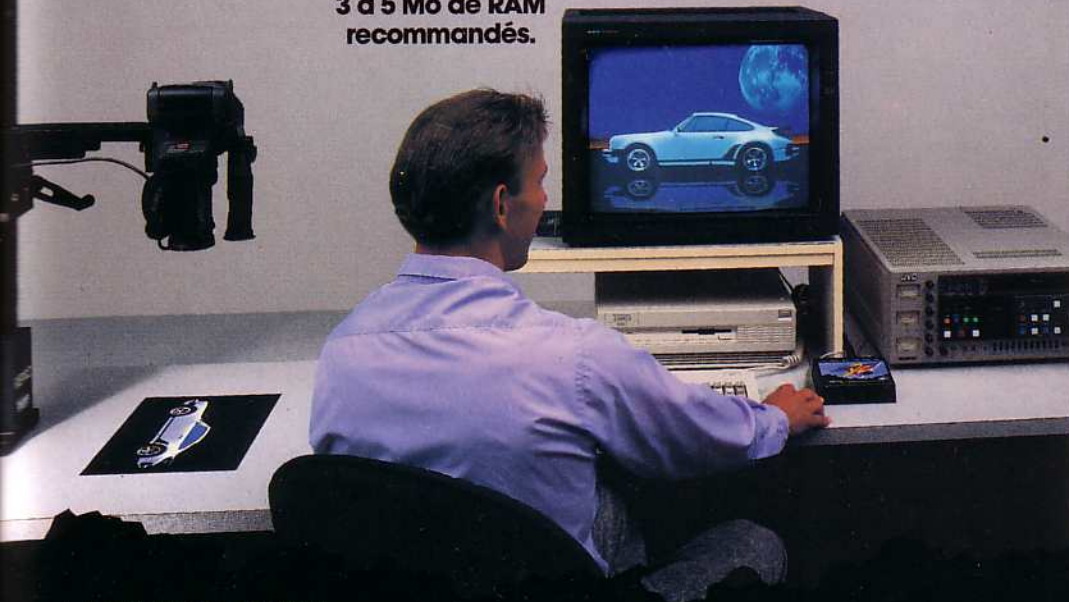
Les illustrations de cette publicité  
sont de vrais écrans DCTV.



# Révolution vidéo !

- ▲ Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.
- ▲ DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.
- ▲ Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.
- ▲ DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.
- ▲ Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.

Nécessite 1 Mo mini.  
3 à 5 Mo de RAM  
recommandés.



Caractéristiques non contractuelles.  
Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

## DIGITAL

C R E A T I O N S

Distribué en France par  
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)  
© : +56 363 441 Fax : +56 362 846

**NOUVEAU**  
**PRIX**  
**3990 F TTC**  
Prix au 1/11/1992



DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs



DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.



DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.



DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.



# ERIC CHAHI DIT TOUT !

**Bouleversement dans notre univers microludique**  
**Eric Chahi quitte Delphine Software pour rejoindre Virgin Games.**  
**Tilt toujours à l'affût, vous révèle les prémices de son projet jusque là top secret, qui promet d'être un nouveau grand succès.**

**Tilt: Salut Eric, que nous réserves-tu, après le succès d'Another World ?**

Eric Chahi: En fait, j'avais décidé de me lancer dans l'illustration et laisser un peu de côté les jeux vidéo. Après plus de 2 ans de travail ininterrompu sur *Another World*, j'étais physiquement et psychologiquement surmené. Je voulais changer d'air. Mais je ne m'attendais pas à un tel succès, et de nouveaux horizons se sont ouverts pour moi. Me voilà donc reparti pour créer un autre jeu, et j'espère même, un jeu novateur, mais rien à voir avec *Another World* cette fois-ci...

**- Cela veut-il dire qu'Another World n'aura pas de suite ?**

- E.C.: Si! *Another World* a déjà une suite, et même une fin. En fait la version CD-ROM, grâce à la capacité de stockage de ce nouveau média, a permis d'étendre le scénario. Il est vrai qu'après les

versions micro et console, beaucoup attendent une suite. Pour la version CD, le scénario a été doublé et apportera une conclusion à la première partie. On en apprendra aussi beaucoup plus sur l'ami de Lester.

**- Tu étais seul pour la première version, réaliserais-tu également la version CD, seul ?**

- E.C.: Non, Interplay qui a déjà réalisé la version *Super Famicom*, se charge de la version CD. J'ai seulement tenu à concevoir le scénario moi-même afin de préserver la cohérence des aventures de Lester dans cet Autre Univers. Je ne suis là que pour superviser, et j'ai toute confiance en Interplay: *Another World CD* sera un beau produit, il tirera aussi parti d'une bande sonore digitale adaptée à l'ambiance du jeu.

**- Parle-nous de ton prochain jeu ?**

- E.C.: Il est très différent ne serais-ce qu'au niveau de sa genèse. En effet, je suis mainte-

c'est une personne qui me complète au niveau business, il m'aurait été sûrement difficile de mettre seul, sur pied un aussi vaste projet.

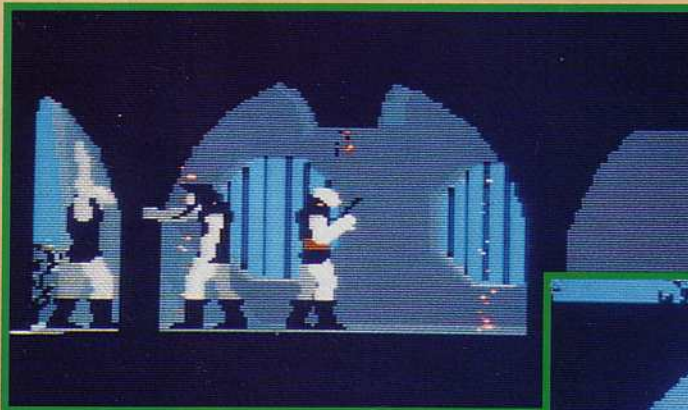
**- As-tu participé à la réalisation de Flashback ?**

- E.C.: Non en rien. Excepté qu'une fois de plus, Delphine a exploité ma technique de polygones sans même me consulter. Cela m'a énormément déçu. Ils auraient au moins pu ajouter mon nom aux remerciements! Mais je n'en veut pas à Frédéric, il n'y est pour rien. Bon, parlons plutôt de notre jeu, si vous voulez.

**- Frédéric Savoir: Son titre provisoire est Heart Of Darkness, la réalisation de ce projet se fera chez Virgin Games et nous devrions travailler dessus environ 19 mois.**

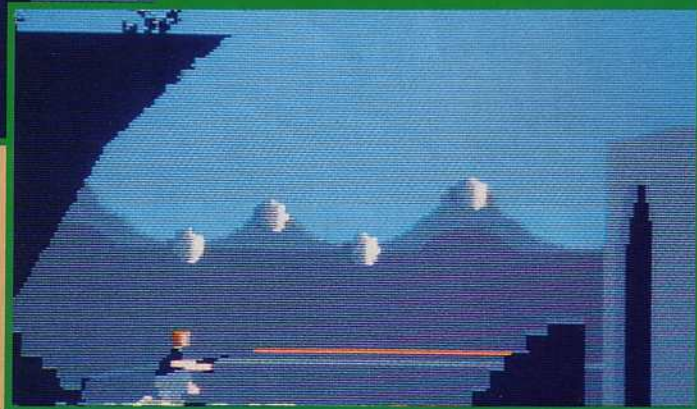
**- De quel type de jeu s'agit-il ?**

- E.C.: Ce projet est top secret, mais je peux au moins vous dire que c'est un produit CD-ROM. ▶



**Another World, le jeu qui a propulsé Eric vers le succès, vient d'être adapté sur la console Super Nintendo. A part Dungeon Master, peu de hits micro ont eu ce privilège...**

**Exceptionnellement, la version Super Nintendo comprend des tableaux qui n'étaient pas présents dans la version micro et que l'on ne retrouvera que sur CD-ROM.**



Le Grand Livre de Windows 3.1 fait le point sur la dernière version de Windows.

Tous les sujets importants y sont abordés. Le chapitre «Installation» vous prend par la main pour résoudre les éventuels problèmes de votre configuration. La gestion de la mémoire est expliquée en détail. Vous apprendrez aussi les interactions subtiles qui unissent Windows 3.1 avec les couches DOS. L'utilisation de Windows 3.1 en réseau n'est pas laissée dans l'ombre. Enfin la programmation est abordée sous Visual Basic, Quick C ou Turbo Pascal Windows, de manière à optimiser votre code et tirer au mieux parti des différentes routines existantes. La mise en page, claire et illustrée de nombreux schémas et photos d'écran, rend aisée la lecture de cet ouvrage, en dépit de sa taille (plus de 1100 pages!). Un livre de référence pour ce nouveau standard (Edition Micro Application; Prix: C).

Jacques Harbnon

# Curse of ENCHANTIA



Englouti par la Terre Maudite de Enchantia, Brad se retrouve enchaîné et avec les menottes aux poignets dans le donjon du Château. Il s'en évade par un réseau souterrain de cave et rencontre des diseurs de bonne aventure, des magiciens, des dragons, des morses, des démons de feu et beaucoup d'autres créatures colorées amicales ou bien au contraire très hostiles.

Voyagez avec Brad à travers la Vallée de la Perdition, le Château de Glace et le Cimetière dans sa quête de liberté.

Curse of Enchantia - la Malédiction d'Enchantia- est disponible sur Commodore Amiga (1 Mega seulement) et sur IBM PC Compatibles.



**CORE**  
DESIGN LIMITED



Core Design, distribué par: VGF - 233 rue de la Croix-Nivert - 75015 Paris. Tel: 1 48 42 19 19



Nos deux compères (alias Eric Chahi et Frédéric Savoir), surpris en pleine "réflexion"...

► - Et vous utiliserez encore des polygones?

- E.C.: Entre autres, mais la technique sera beaucoup plus évoluée: elle comportera les avantages de la fluidité des polygones et de la précision des graphismes bitmap, mais je ne peux pas plus m'avancer en ce domaine pour le moment.

- Pourquoi avoir choisi Virgin Games?

- E.C.: Nous pensons que Virgin Games a une réelle expérience dans le domaine du développement et de la production de vrais logiciels de jeux. Ils l'ont démontré avec *7th GUEST* de Trilobyte ou *Dune* et *KGB* de Cryo. C'est d'ailleurs Cryo qu'avec Virgin Games nous avons chargé de superviser la production de *Heart Of Darkness*.  
- F.S: Jean Martial Lefranc, producteur

chez Cryo et à la Compagnie Des Images, nous aide dans nos relations avec Virgin Games et nous offre en plus la possibilité de travailler aux côtés d'une société de production cinématographique; un avantage non négligeable qui devrait transparaître dans *Heart Of Darkness*...

- Tout à l'heure, tu parlais d'équipe, vous êtes combien pour l'instant dans votre équipe?

- E.C.: Nous sommes cinq au total, deux programmeurs et trois graphistes. Je suis très enthousiaste quant à la composition de l'équipe, notamment avec la venue de Christian Robert dont j'apprécie énormément le talent. Et nous avons décidé, Frédéric et moi, de fonder un nouveau label de création: Amazing Studio. Sous ce label, nous comptons réaliser nos projets les plus

fabuleux et nous espérons vous faire bientôt découvrir notre point de vue de l'informatique ludique...

- Quand pouvons-nous espérer voir les premières ébauches de votre projet?

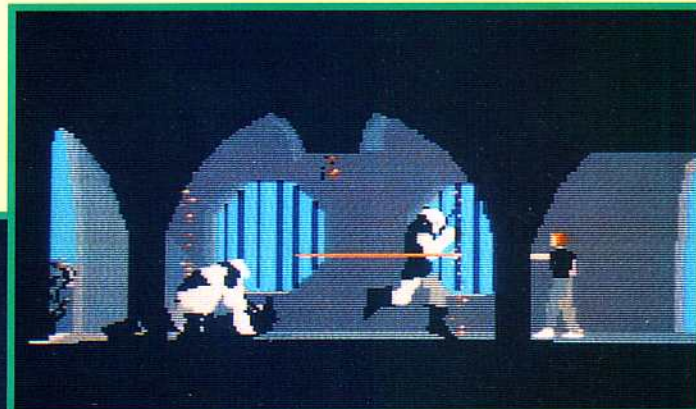
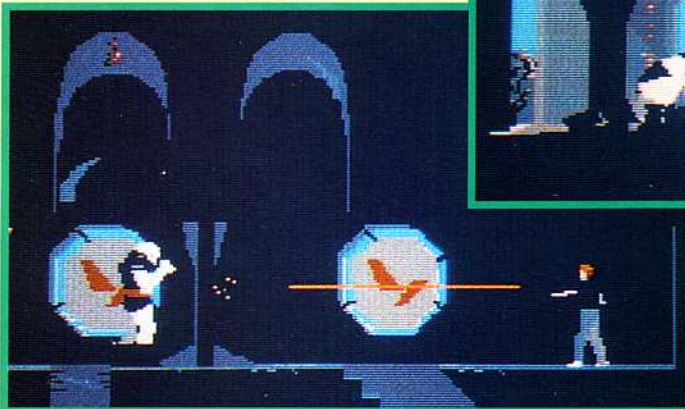
- F.S: Etant donné la durée du développement, nous ne pourrions rien vous montrer avant 12 mois. Eu égard à la concurrence, tout notre travail doit rester secret le plus longtemps possible. Il est de toute manière préférable pour tout le monde de découvrir un projet bien avancé, plutôt que des maquettes de travail. Nous allons

faire pas mal de recherches avant de choisir la direction définitive de la réalisation technique et artistique de *Heart Of Darkness*. C'est la première fois que des étrangers offrent la possibilité à des Français, de réaliser une super-production digne des plus grands jeux américains. Il est donc impératif pour nous de leur prouver notre savoir-faire dans ce domaine.

- Merci pour tout, bon courage et à très bientôt.

Douglas Alves

Portrait : Nicolas Choukroun



A défaut de vous montrer le nouveau jeu d'Eric, voici une nouvelle image des tableaux « secrets » d'*Another World* sur console Nintendo 16 bits.

Sans avoir la finesse graphique de la version micro, la version Super Nintendo d'*Another World* est cependant une réussite.

## Infocompil !

Des compils, encore des compils, toujours des compils. Cette fois-ci, Infocom et Activision s'y collent avec une réédition de la quasi-totalité de leurs titres (dont plusieurs sont mythiques).



moins de 20 grands classiques du jeu d'aventure textuelle que nous propose Infocom dans le premier volume de ses «Lost Treasures». Vingt classiques qui ont marqué l'histoire de la micro. Evidemment, si vous ne supportez pas l'anglais et que le mode texte vous donne des boutons, vous risquez de ne pas apprécier ces «ancêtres» des Sierra On Line. Mais, pour les autres, cette compilation contient de quoi

jouer pendant de très, très longs mois (des années, même). D'autant que les jeux (sur disquette ou sur CD-ROM, cf. article de Jacques) sont accompagnés de nombreux aides et accessoires (un manuel substantiel les réunit) et surtout des solutions complètes, présentées sous forme de question - réponse. Je dois avouer avoir eu beaucoup de plaisir à retrouver ces jeux de mes jeunes années. Et, si HGG, par exemple, est un véritable bijou d'humour noir, le mode texte et l'entrée des commandes «in extenso» finissent par rebutter les joueurs habitués aux jeux graphiques utilisant la souris... Cela dit, je vous conseille quand même fortement cette compilation. Après tout, cela fait partie de l'histoire de la micro... Un deuxième volume, regroupant 11 jeux, est également paru. Il me

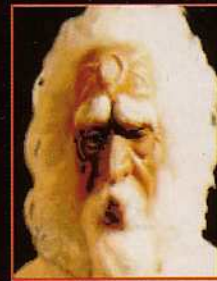
semble nettement moins intéressant (même si les jeux sont un peu plus «modernes»). Après Infocom, c'est Activision qui s'y met (en fait, c'est la même société), avec les compilations *Battletech* et *SciFi*. La première regroupe *Battletech*, très sympa, *Mechwarrior* et *Crescent Hawk's Revenge*, assez ennuyeux. J'adore personnellement *Mechwarrior* (c'est une simulation de robot de combat, en 3D et en EGA), mais, bon, je reconnais que lui aussi a un peu vieilli. *SciFi* comporte deux jeux de rôles (*Prophecy* et *Mines of Titan*), un jeu d'aventure (*Circuit's Edge*) et deux jeux d'action (*Tongue of the Fatman* et *Deathtrack*). Ils sont tous bons, tous assez anciens et tous trop rapides (sauf *Tongue of the Fatman*) sur mon 486.

JLJ

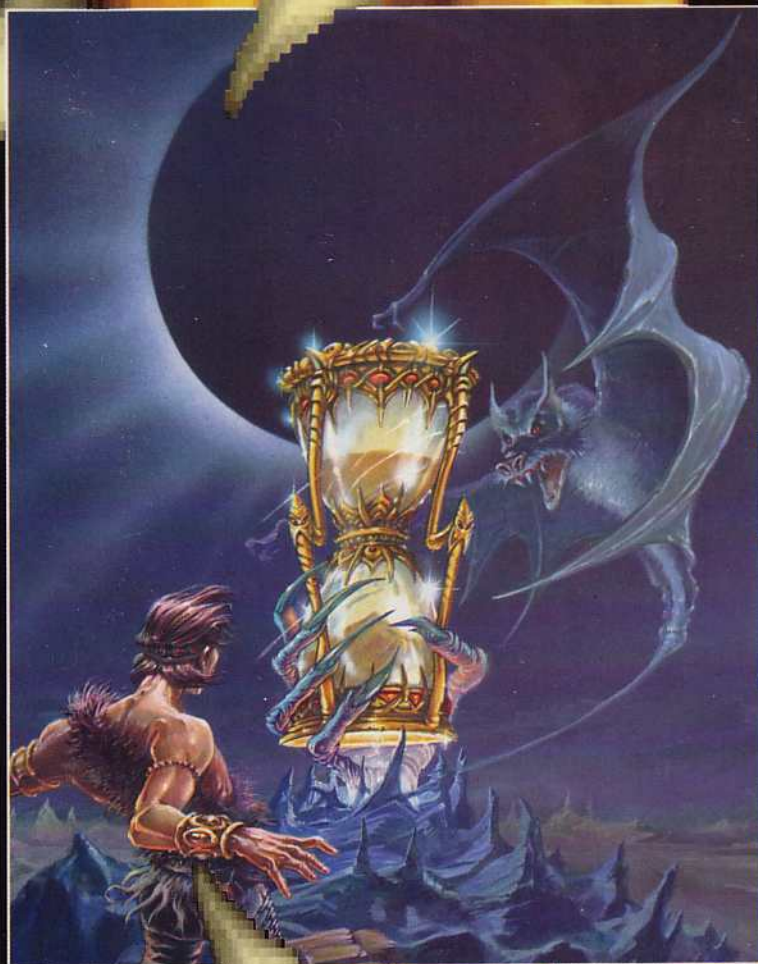


# WEEN

## THE PROPHECY



"Sur le Royaume des Roches Bleues, s'étend l'ombre de Kraal"



Un grand jeu d'aventure  
ensorcelant!

Des personnages animés en vidéo\* et  
directement incrustés dans les décors.  
Un vampire vorace et malicieux  
pour une étrange alliance.  
Une ergonomie simple et riche.

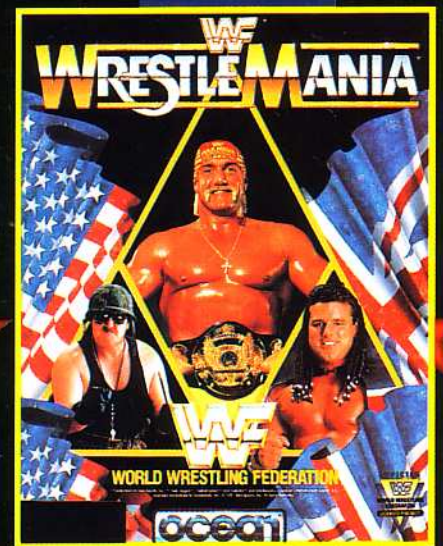
\*Sur PC uniquement

Disponible sur PC HD, ATARI, AMIGA - Sortie en octobre 1992 - Disponible sur CD ROM - Sortie en novembre 1992

Une production COKTEL VISION - 5, rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORÊT - CEDEX

**COKTEL VISION**

# LA PLUS COMPILATION DE



**BART, ARNOLD ET HULK REUNIS DANS UNE MEME COMPILATION !!**

**OCEAN vous offre la chance unique d'incarner vos trois héros préférés.**

**FAITES CE FABULEUX CADEAU DE NOEL A VOTRE MICRO.**

# GRANDE TOUS LES TEMPS

## THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS



**SALUT LES KIDS! C'EST BART SIMPSON QUI VOUS PARLE. J'AI UN SECRET TRES IMPORTANT À VOUS RÉVÉLER. LES EXTRA TERRESTRES ENVAHISSANT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD! VOUS AVEZ BIEN ENTENDU: CEUX SONT D'IMMONDES MUTANTS, GLIANTS, VENUS D'UNE AUTRE PLANETE. ILS TUENT LES BRAVES CITOYENS DE SPRINGFIELD, ET PRENNENT LEUR APPARENCE. ILS PRÉPARENT UNE ARME TERRIBLE. C'EST PAS**

**COOL ÇA COMME PLAN.**



ACCLAIM® AND BART VS. THE SPACE MUTANTS™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS™ TM & © 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

## TERMINATOR™ 2



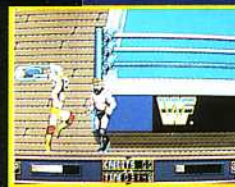
**TU EST T-800 DANS CE JEU TERMINATOR 2 PLEIN D'ACTION. LA BATAILLE FAIT RAGE ENTRE L'HOMME ET LES MACHINES. LES REBELLES SONT PROCHES DE LA VICTOIRE. AFIN D'ETOUFFER LEUR REBELLION. SKYNET ENVOYE UN TERMINATOR A TRAVERS LE TEMPS EN L'AN 1994 AVEC LA MISSION DE DETUIRE LE CHEF REBELLE, JOHN CONNOR. LES REBELLES ENVOYENT T-800 POUR PROTEGER LEUR FUTUR CHEF. LA CONFRONTATION AURA MAINTENANT**

**LIEU ENTRE LES MACHINES.**



LJN® IS A REGISTERED TRADEMARK OF LJN LTD. © 1991 CAROLCO INTERNATIONAL N.V. ALL RIGHTS RESERVED.

## WWF\* WRESTLEMANIA\*



**LES SENSATIONS ET LES ÉMOTIONS DE LA WORLD WRESTLING FEDERATION\* EN DIRECT SUR TON ÉCRAN! TESTE TA FORCE DANS CET EXTRAORDINAIRE SPECTACLE DE CATCH BIEN MUSCLÉ. DEVIENS LE CHAMPION INCONTESTÉ SOUS LE NOM DE HULK HOGAN\*\*, THE ULTIMATE WARRIOR\* OU THE BRITISH BULLDOG\* DANS DES COMBATS SANS MERCI CONTRE SGT. SLAUGHTER\*, LE WARLORD\* ET UN TAS D'AUTRES**

**SUPERSTARS DE LA WWF\*.**



\*TRADEMARK OF TITANSports, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED. ALL DISTINCTIVE CHARACTER NAMES, LIKENESSES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF TITANSports, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED. \*\*HULK HOGAN, HULKAMANIA AND HULKSTER ARE TRADEMARKS OF MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. LICENSED EXCLUSIVELY TO TITANSports, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED.



# Nos joysticks sont des héros

## UN VOLANT ENTRE LES MAINS

Pas mal le volant ! Freewheel est un volant qui se connecte dans la prise joystick pour piloter tous simulateurs automobiles. Sa particularité : il ne repose sur rien, et il suffit de le tenir dans les mains pour le manipuler. Suivant la direction dans laquelle on le tourne, la réaction se fait aussitôt sentir à l'écran. Deux boutons sur le côté font office de boutons de feu ou, plutôt dans ce cas, de changement de vitesse. Pour le moment, le Freewheel n'en est qu'au stade de prototype (nous l'avons testé sur une avant-première de Nigel Mansell's Worldchampionship sur Amiga), mais il devrait être disponible dès décembre pour Amiga/ST/CPC/C64 et un mois plus tard pour PC (prix C et E). D.T.



Quand un personnage de B.D. ou de film cartonne, on le retrouve aussitôt sous la forme de produits dérivés. Voici, maintenant, que nos héros sont disponibles en... joystick! Cinq modèles viennent déjà de voir le jour : deux Batman (un pour le film, un pour la série), Terminator, Alien et Bart Simpson. Un bouton de feu sur le côté, un autre pour le pouce, tout y est. Mais qu'en est-il de la prise en main ? Eh bien, tout à fait convenable ! Cheetah, la société britannique qui a conçu les Characteristicks, c'est leur nom, a réussi le difficile mariage entre design rigolo et ergonomie. Nous émettons simplement des réserves quant à Terminator, plus gros que les autres. Toutes ces petites merveilles sont en vente Elles existent pour Amiga/ST/CPC/C64. (prix B). David Téné



Suite du T.J. page 158



# 5.690f HT\*

\*6.748,34fTTC

## Micro-ordinateur Sprinta 386 SX 25

- 4 Mo de mémoire RAM
- disque dur 40 Mo
- lecteur de disquette 3 1/2"
- 3 connecteurs d'extension
- écran VGA couleur 14"
- souris
- tapis de souris
- DOS 5.0 et Windows 3.1\*



- manuels d'installation et d'utilisation en français spécialement conçus pour l'utilisateur
- logiciel didactique
- support technique gratuit (HOTLINE) par numéro vert
- Garantie sur site de 1 an
- Design et ergonomie particulièrement soignés

**POUR CONNAITRE LES REVENDEURS PROCHES DE CHEZ VOUS ET OBTENIR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS SUR SPRINTA ET NOS AUTRES MODELES, TELEPHONEZ AU :**

**N° Vert 05 386 586**

**POUR ACHETER EN DIRECT ET OBTENIR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS SUR SPRINTA ET NOS AUTRES MODELES, TELEPHONEZ AU :**

**N° Vert 05 386 786**



# A M B R A

## P E R S O N A L C O M P U T E R S

Offre limitée à la France métropolitaine. Le prix indiqué est le prix de vente directe et ne comprend pas les frais de livraison.

\*Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.



Je désire recevoir (cochez la case)

La liste des distributeurs proches de chez moi ainsi qu'une documentation complète

De plus amples informations sur la vente directe ainsi qu'une documentation complète

M, Mme, Mlle : \_\_\_\_\_

Poste dans la société : \_\_\_\_\_

Nom de la société : \_\_\_\_\_

Adresse (personnelle ou société) : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

J'envisage d'acheter des PC (ordinateurs personnels)  
dans l'immédiat  dans les prochains 6-12 mois  dans plus d'un an

Retournez ce coupon à : Cellule d'informations Client Ambra - BP 306 - 77 443  
MARNE LA VALLEE Cedex 02.

Ti 107

## Le CD-I chez Infogrames

Si le développement sur micro est désormais bien connu, il n'en est pas de même pour le CD-I, nouveau support au processeur spécifique et au système d'exploitation particulier (OS/9).

Tilt a enquêté chez Infogrames, qui mise à fond sur ce nouveau support.

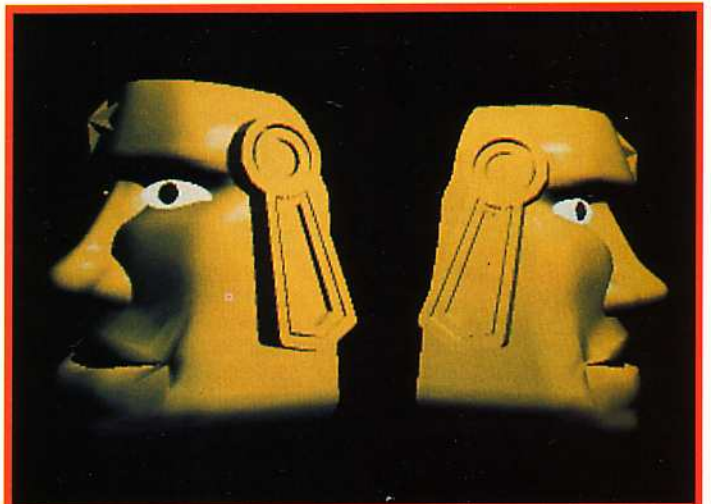
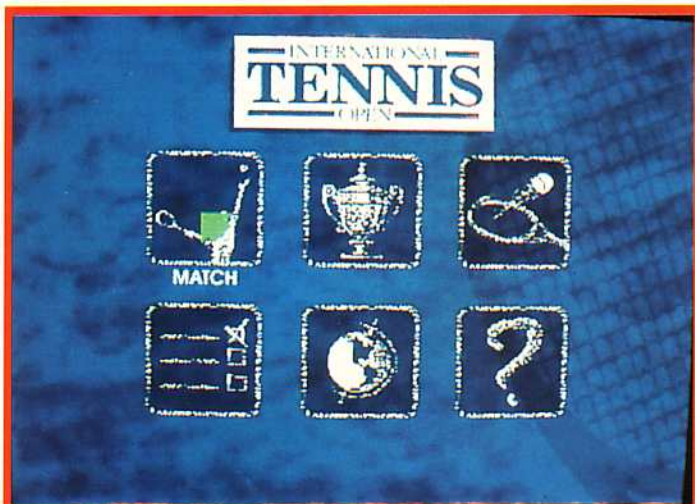


Ci-dessus : Pour le développement de leurs titres sur CD-I (Kether et International Tennis Open), les programmeurs d'Infogrames utilisent une configuration PC très puissante (un 486dx 33Mhz doté d'un disque dur de 660Mo voire 1.2Go), essentiellement pour le travail de compilation et un émulateur CD-I (inutile de le réclamer à votre revendeur, il est réservé aux développeurs).  
Ci-contre et ci-dessous : Voici quelques images tirées de Kether et d'International Tennis Open. Une chose est certaine, elles sont absolument superbes.

### COMMENT PROGRAMME-T-ON UN CD-I ?

Pour tout connaître des arcanes de la programmation sur CD-I, nous avons été faire un tour dans la belle ville de Lyon pour visiter les locaux de développement CD-I d'Infogrames.

**Voici la composition d'une unité complète.** On trouve tout d'abord un PC (ici un 486 DX 33). Ce PC est destiné à la programmation proprement dite: entrée du code source Assembleur ou





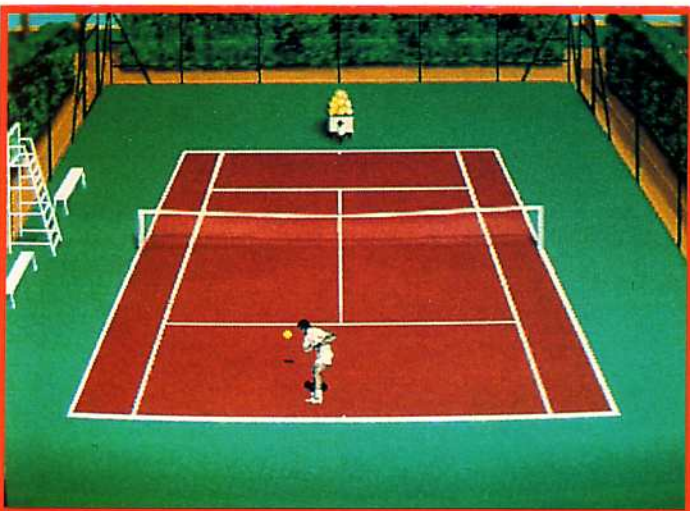
Si la majeure partie du travail se fait sur l'écran des PC, les développeurs sur CD-I d'Infogrames ont également recours au bon vieux couple stylo-bloc-notes.

C, et compilation. L'intérêt d'un gros PC comme ici ne réside nullement dans la rapidité d'exécution ultérieure (le code produit ne peut être compris que par le CD-I lui-même), mais dans la rapidité des opérations de recompilation. Le CD-I, comme tous les supports CD, étant doté d'une impressionnante capacité de stockage, le PC doit disposer d'une place équivalente, fournie ici par un disque dur de 660 Mo ou même 1.2 Go. Le PC est relié à un émulateur CD-I, qui reprend tout le système et dispose en outre d'un autre disque dur de 660 Mo (la plupart des informations doivent en effet être dupliquées lors de la phase d'élaboration). L'émulateur est lui-même raccordé au CD-I, qui est ici complété par deux extensions: lecteur de disquette et lecteur de carte. Toutefois, ces deux extensions n'étaient pas directement mises à profit. Une console de débogage est aussi connectée au CD-I. Enfin, un disque dur amovible, indispensable pour l'échange rapide des informations entre les différents postes de tra-



vail, complète le tout. Côté visualisation, c'est l'abondance. Trois écrans de travail permettent de visualiser en simultanée les différentes étapes. L'écran VGA du PC affiche le code source, l'écran de la console de débogage les instructions CD-I et l'écran du CD-I le résultat final. **L'ensemble de ce matériel coûte au bas mot plusieurs centaines de milliers de francs** (l'émulateur constituant l'élément le plus coûteux de la chaîne). Les logiciels doivent ensuite subir l'agrément de Philips avant de pouvoir être produits (à la manière des jeux cartouche sur consoles, qui eux aussi sont soumis au contrôle de Sega, Nintendo et autres Nec).

**D'accord, les jeux de tennis foisonnent sur micro autant que sur consoles. Mais avez-vous déjà vu une simulation qui soit si fidèle à la réalité ? Reste à voir si la jouabilité sera à la hauteur...**



# THE LEGACY



*Vous avez hérité d'un cauchemar*

**MICRO PROSE™**

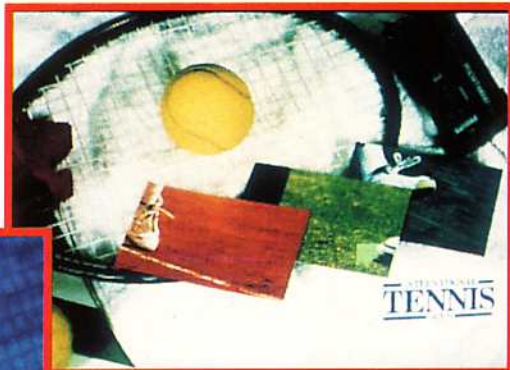
*Spécialiste du logiciel*

Bientôt sur Compatibles IBM PC.  
MicroProse Ltd Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury Glos GL8 8LD UK. Tél: + 44 666 504326  
DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE

# CD-I




Tout à fait dans l'esprit CD-I, qui doit se rapprocher le plus possible d'une «télévision interactive», International Tennis Open offre de nombreuses images digitalisées, notamment celles des joueurs et des courts. Grâce à cette qualité graphique (mais également sonore), le jeu rend très fidèlement l'ambiance des vrais tournois de tennis.



## ET LES JEUX ?

Nous n'avons évidemment pas résisté au plaisir de voir les jeux en préparation. *International Tennis Open* est ... un tennis! Il se démarque cependant des tennis micro par un grand nombre de points. Tout d'abord la modélisation (la transcription de la réalité en équations) a été confiée à un mathématicien. Tous les éléments (type de raquette, surface du court, dynamique de la balle, vent, etc) ont ainsi été calculés. Toutefois, certains ont du être abandonné pour conserver l'aspect grand public du CD-I ou pour des raisons d'efficacité du programme. Il n'en reste pas moins qu'il s'en dégage une impression de réalisme très poussée, coups tendus, lobs, services et autres amortis semblant plus vrais que nature. Ce réalisme est combiné à une stratégie de jeu tout aussi rigoureuse. Le placement du joueur-ordinateur a profité des conseils d'un joueur classé, détaillant les règles réelles de placement en fonction des circonstances. Il a d'ailleurs



**Robert GARETT**  
Américain - 26 ans  
1er IWP  
1m90 - Droitier  
Résidence : Miami  
Meilleur classement mondial :  
1er  
Palmarès :  
vainqueur de 8 tournois de  
l'International Tennis Open

A la différence des jeux «classiques» sur micro, les titres sur CD-I doivent disposer d'une ergonomie très étudiée afin que le maniement soit simple et intuitif. N'oublions pas, en effet, que toutes les actions doivent pouvoir se faire à l'aide de la télécommande fournie avec la machine. Pour les programmeurs, c'est parfois un véritable casse-tête.

fallu introduire une part de hasard, pour que le programme ne soit pas trop fort! Différentes aides sont fournies au joueur: entraînement au service ou par machine, prise en charge de la gestion des déplacements ou des coups par le programme. L'apport du CD-I lui-même est loin d'être négligeable. Le jeu profite de la palette de 16 millions de couleurs, à la fois lors des superbes images d'introduction que pour le jeu lui-même (décors). Les innombrables commentaires (plus de 1000) parlés qualité CD apportent une nouvelle dimension au programme. Enfin, le jeu est intégralement traduit en deux langues (français et

anglais), tant pour les textes écrits que parlés. Le résultat est vraiment convainquant, à la fois pour autres spectateurs auront vraiment l'impression d'assister à une retransmission télévisée) que la qualité du jeu (le programme joue très juste). Ce CD-I devrait être disponible sous peu et nous ne manquerons évidemment pas de le tester à fond.

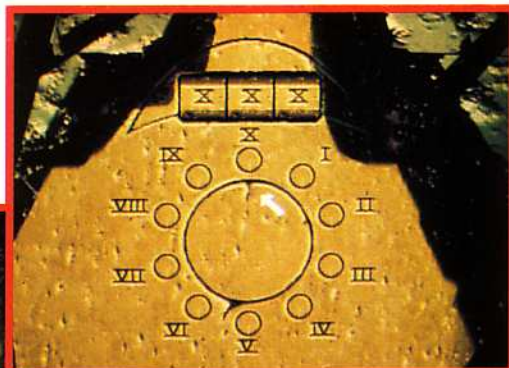
Le second jeu, *Kether*, est très différent et combine l'aventure et l'action. Le scénario tire sa substance d'une ambiance science-fiction/fantasy. Vous incarnez un chevalier de l'espace qui doit libérer une belle princesse. Pour cela, il devra réunir cinq objets, qui se trouvent chacun en un temple différent. Pour accéder aux temples, le joueur devra passer avec succès une étape d'arcade variée: éviter les astéroïdes, récupérer des pastilles d'énergie. Une fois dans un temple, il devra

explorer les différentes pièces, fuir les aliens, et surtout ouvrir les portes principales dans différents petits divertissements: jeu des paires, découverte d'un code, etc. Ces énigmes sont volontairement simples, pour rester accessibles à tous, mais deviennent cependant plus ardues à mesure de la progression dans l'aventure. Le support CD-I est bien mis à profit: présentation exceptionnelle dont on aura bien du mal à se lasser, superbes images dans les temples, ambiances sonores très riches. Tout comme le *Tennis Open*, ce CD-I ne devrait plus tarder.

Jacques Harbonn



*Kether* est un jeu de science-fiction/fantasy qui vous propose d'incarner un preux chevalier de l'espace qui part libérer une belle princesse. Evidemment, toutes sortes de difficultés l'attendent sur son chemin. Superbe séquences d'introduction, séquences d'arcade étonnantes et énigmes multiples sont au rendez-vous.



La partie aventure de *Kether* mise sur la simplicité. Pour réussir dans sa quête, le joueur devra résoudre diverses énigmes sous la forme de casse-têtes qui se compliquent au fur et à mesure que le héros avance dans le jeu. Une fois de plus, les capacités graphiques exceptionnelles du CD-I sont fort bien mises à contribution.

# Lemmings™

## THE TRIBES



## ILS SONT DE RETOUR !!!

### DANS UNE NOUVELLE AVENTURE FABULEUSE

12 nouveaux mondes avec toute une distribution de vedettes - incluant ...

Surfeurs, joueurs de cornemuse, joueurs de ballon, sauteurs, voyageurs en tapis volant, lanceurs de boules de neige, constructeurs de pyramides, escrimeurs, sauteurs à la perche, joueurs de bongo, constructeurs de châteaux de sable et beaucoup, beaucoup d'autres... (Rappeurs, charmeurs de serpents, tireurs au Basooka, destructeurs au rayon laser, lanceurs de troncs)

### PSYGNOSIS

PRESENTE UNE PRODUCTION



- \* 12 toutes nouvelles tribus, chacune avec sa propre spécialité
- \* Sauvez les tribus et gagnez le Talisman
- \* 256 superbes couleurs VGA
- \* Des parties de jeu fascinantes et plus

- \* 8 défilements différents
- \* Support sonore amélioré avec les voix des Lemmings digitalisées
- \* Des problèmes mystérieux avec des animations hilarantes

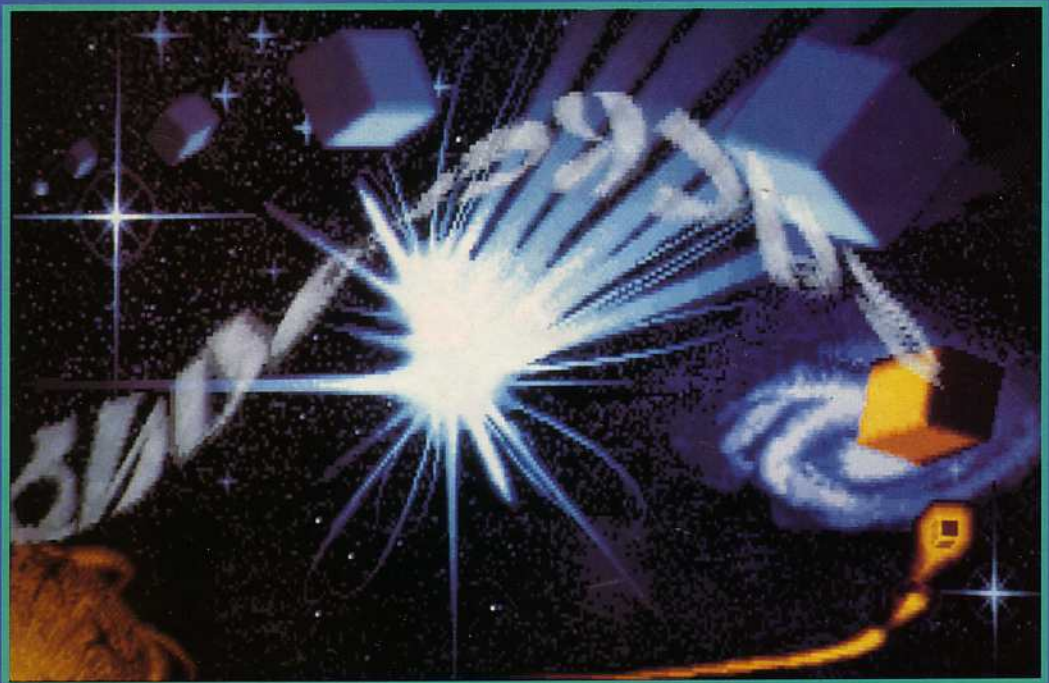
En association avec Lemmings Island - LEMMINGS 2 THE TRIBES - Une production "we're going to take you by storm" (vous serez compétement enchanté) Musique de Mc LEMMING THE PIPER. Cascades par ICARUS CAVE LEMMINGS. Décors de MAGIC WALL LEMMINGS. Scènes de destruction par CLUB BASHER LEMMING.

NE MANQUEZ PAS LEMMINGS 2 THE TRIBES BIENTÔT EN VENTE DANS VOTRE MAGASIN HABITUEL.



# le PC contre-attaque !

**U**ne vraie démo sur PC, pas possible ! Voilà, en résumé, ce qu'a dit Dogue de Mauve en découvrant *Unreal*, la démo de Future Crew, qui soutient sans peine la comparaison avec ses consœurs sur ST ou sur Amiga, et s'adapte à toutes les configurations.



Non, non, vous ne rêvez pas, il y a bien des démos sur PC !

Il y a quelques semaines seulement, j'affirmais encore à la cantonade que le phénomène des démos sur compatibles ne pouvait être que marginal, étant donné la grande disparité de puissance entre toutes les machines de l'univers PC. Alors que sur ST et Amiga, la règle est qu'une bonne

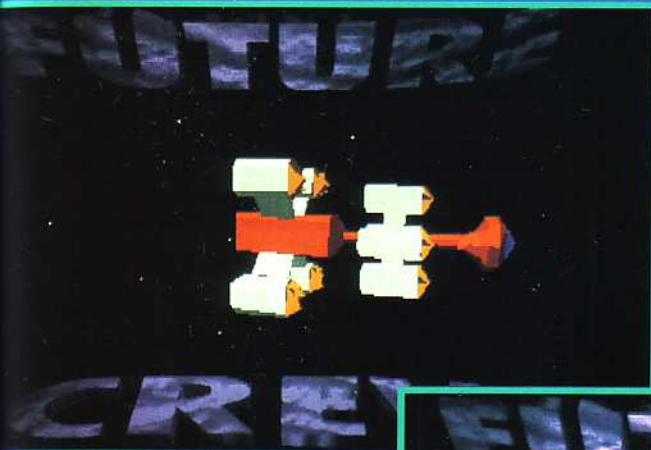
démo doit marcher sur TOUS les modèles, je voyais assez mal les démomakers s'épanouir sur PC (ou alors en décidant une fois pour toutes de réserver leur travail aux possesseurs de 486dx 50Mhz – soit une minorité d'utilisateurs vernis). Erreur ! Avec *Unreal*, Future Crew prouve qu'il est possible de conserver à une démo l'essentiel de son intérêt, qu'elle tourne sur un 386sx sans

carte son ou sur un 486dx avec Sound Blaster Pro (les auteurs recommandant cependant un 386dx rapide).

Alors, que trouve-t-on dans *Unreal* ? Beaucoup de choses, qui ne sont pas sans rappeler ce que l'on voit habituellement sur Amiga et ST mais qui étonne sur un PC. La musique, tout d'abord, qui fonctionne sur Sound Blaster, Sound Blaster Pro et Sound



Alliez la puissance de 3D Studio aux qualités graphiques du mode VGA, vous obtiendrez des pages graphiques absolument superbes. Dans Unreal de Future Crew, chaque écran dispose ainsi de sa propre page de présentation calculée en raytracing (et, éventuellement, retravaillée pour obtenir un résultat encore plus peaufiné). Pour l'une des premières grandes démos sur PC, on peut dire que Future Crew a fait très fort.



Séquence particulièrement étonnante : Worldvector qui propose des animations en 3D formes pleines épatantes. Formes géométriques, vaisseaux spatiaux et building pyramidaux se partagent la vedette.



On le savait déjà, le PC est actuellement la machine la plus douée pour la 3D. Néanmoins, il est préférable d'avoir au moins un 386dx pour profiter pleinement des magnifiques écrans d'Unreal.



Master II (à divers fréquences, selon la puissance de votre machine). Bien que je ne puisse pas en jurer, elle ressemble fortement à un module de soundtracker Amiga et je ne serais pas étonné d'apprendre que certains samples ont été transférés à partir de la machine de Commodore. Le résultat est extraordinaire, la musique évoluant au rythme des différentes parties de la démo. A noter également que chaque écran est annoncé par une page de titre superbe (chaque logo étant calculé à l'aide d'un logiciel de raytracing). Attaquons donc le menu. Unreal démarre par un drapeau finlandais formé de points ondulant au dessus d'une nuée d'étoiles... qui dégringolent soudain en rebondissant sur un sol imaginaire. Les deux scrollings alternés (l'un en bitmap,

l'autre en points), qui suivent, serpentent entre quatre cylindres bleutés qui pulsent au rythme de la musique. Même sur un 386sx, l'effet est réussi.

Vous aurez ensuite le droit à «Worldvector», l'une des plus longues séquences qui met en scène un univers en 3D – formes pleines et cinémascope – fait de vaisseaux spatiaux et de formes géométriques diverses, certains objets étant particulièrement complexes (là, il faut bien dire que ça rame même un peu sur un 386dx 20MH). Sans être à la hauteur d'Odyssey sur Amiga, par exemple, Worldvector constitue quand même l'un des plus beaux moments de cette démo. Aucun doute, le PC est à l'heure actuelle la machine la plus douée pour la 3D !

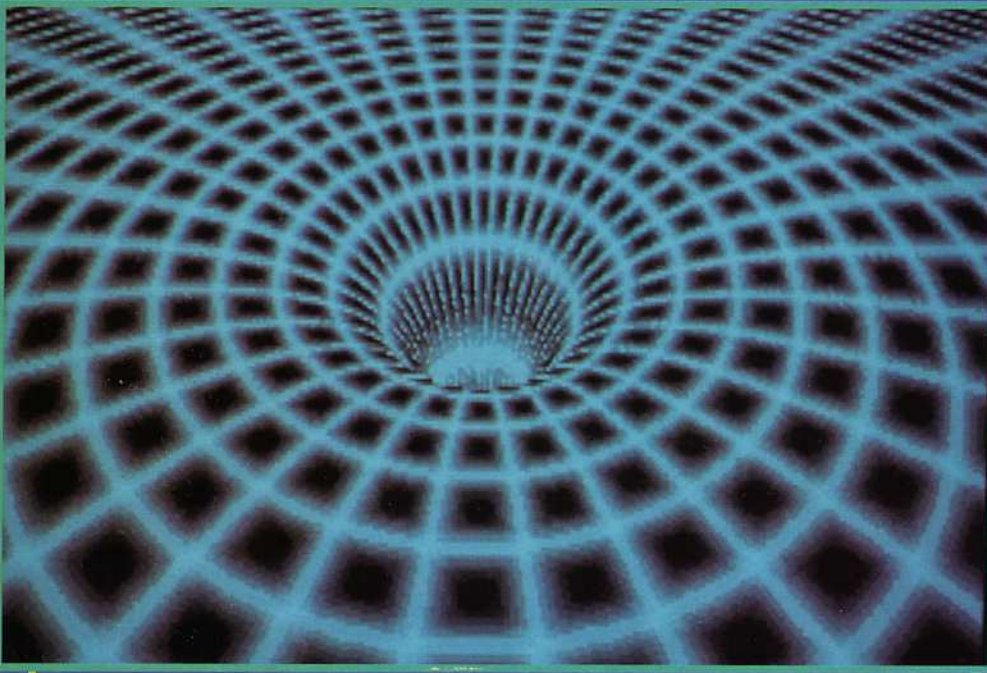
«Vectorballs», la séquence suivante, est beaucoup moins impressionnante mais n'en reste pas moins sympathique : il s'agit de boules qui évoluent en trois dimensions et changent sans cesse de disposition pour former des motifs divers (un peu à la manière du générique de Thalassa, qui reste notre référence pour décrire ce type de transformation).

«Sinusbobs», le nom de l'écran suivant, présente non seulement des bobs qui serpentent à l'écran mais y ajoute un étonnant effet de transparence (peut-on jouer sur les plans graphiques sur PC comme sur Amiga ou ST ? Il semblerait bien que oui).

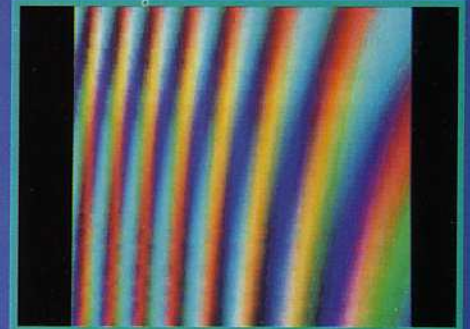
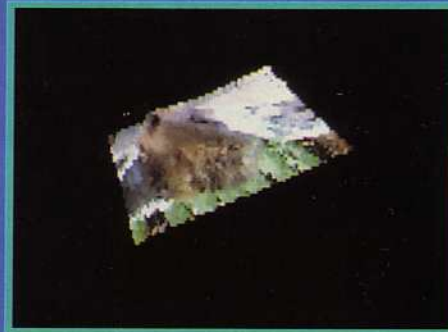
Après «Wormhole», un beau cycling d'images qui dessinent un trou noir, vous accédez à «Shadebobs» qui, comme son

des rotations sur l'axe des X et des Y). C'est beau, c'est rapide (même sur un PC de puissance modeste) et c'est bien fait. Que demander de plus ? Un générique ? Eh bien! il arrive juste après. Rien que de très classique, mais les fontes utilisées sont très jolies et le scrolling vertical est impeccable (y compris sur un 386sx). Et la démo se termine sur un mini-feu d'artifice qui, on l'espère, annonce un bel avenir aux démos sur PC. Avant de vous quitter, une dernière chose, et pas des moindres : *Unreal* a remporté le premier prix de la compétition Assembly'92, une récompense bien méritée. Alors, merci à Future Crew pour cette superproduction, et rendez-vous très bientôt, dans ces pages, pour de toutes nouvelles démos.

Dogue de Mauve & Eric Ramarosan



Ci-dessus, un extrait de la séquence Wormhole, qui rappellera sans doute à certains le film «Le Trou Noir».  
Ci-contre, une disquette en 3D mappée avec des graphismes bitmap. Du vrai caoutchouc.



On retrouve dans Unreal tous les effets qui ont fait le succès des meilleures démos sur Amiga et ST. Scrolling sinusoïdal, 3D mappée, plasma de couleurs, etc. Du grand art ! Pas étonnant qu'elle ait reçu le premier prix de la compétition Assembly'92.

nom l'indique, met en scènes des shade-bobs, c'est-à-dire des sprites de couleurs qui se mélangent à l'écran en traçant des motifs psychédéliques.

«Colors», pour sa part, vous présentera un effet de plasma assez convaincant grâce aux 256 couleurs du VGA, de même que «Realcolorplasma» et «Realplasma» qui vous en feront vraiment voir de toutes les couleurs (au sens premier du terme). Pour ces séquences, un 386sx suffit.

«Something» en rajoute en matière de transparence, puisque vous verrez un scrolling sinusoïdal translucide défilier par dessus un décor pleine page façon «2001 revisité». En bonus, quelques points en serpentif et un logo Future Crew, précalculé en raytracing, qui vous fonce dessus.

«Texture» est sans aucun doute notre partie préférée, d'autant qu'elle a peu d'équivalents sur Amiga (et encore moins sur ST). Il s'agit à nouveau de 3D mais cette fois, des graphismes en VGA sont "mappés" sur les faces des objets en 3D. Résultat : une disquette, qu'on croirait faite de caoutchouc ou encore un visage digitalisé (celui d'un membre du groupe ?), qui se déforme en tous sens. Enthousiasmant !

L'écran suivant, «Landscape», est lui aussi très beau. Il vous invite à survoler un paysage 3D fractales à base de points (avec



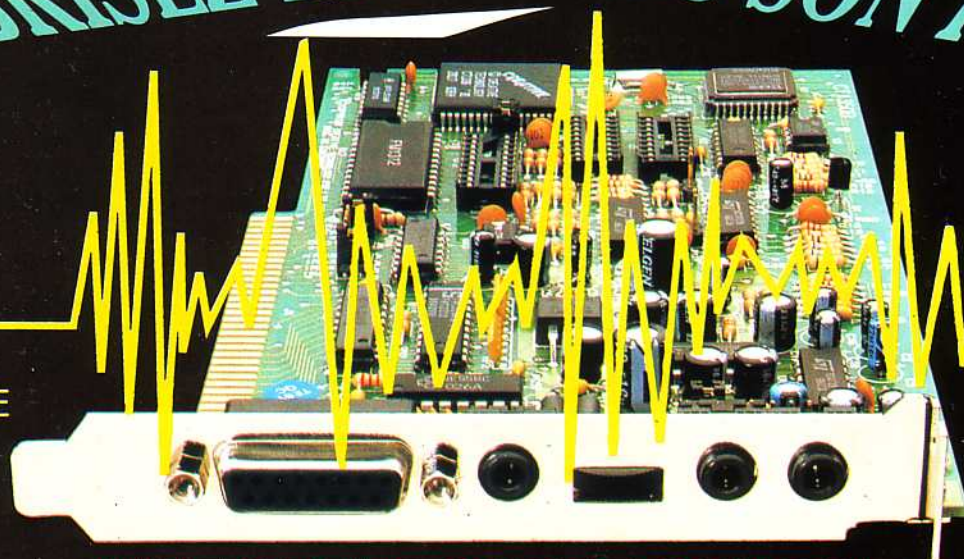


# SOUND BLASTER

990 F  
TTC\*

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORTJOYSTICK

## BRISEZ LE MUR DU SON PC



COMPATIBLE  
AVEC DE  
TRES  
NOMBREUX  
LOGICIELS

**UNE SEULE CARTE SONORE**  
avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- 11 voix de musique FM (compatible AdLib)
  - Entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage: 4-15 KHz)
  - Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage: 4-44,1 KHz)
  - DMA et décompression hardware
  - Interfaçable MIDI (en full duplex)
  - Prises microphone et line-in
  - Amplificateur de puissance et contrôle de volume
  - Sortie 4 watts par canal
  - Synthétiseur vocal
  - Port Joystick
- Logiciels inclus:  
SB Talker/ Dr Sbaitso- Synthétiseur vocal  
Voxkit- Digitaliseur de sons  
Talking Parrot- Perroquet animé  
FM Intelligent Organ- Logiciel musical  
Jukebox- Programme d'application sous Windows 3.1

- Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles

**NOUVEAU !**  
**KIT CD ROM pour**  
**SOUND BLASTER**  
**3299 F TTC\***

Avec le kit CD-ROM connectez un lecteur CD-ROM sur votre carte Sound Blaster 2.0! Il contient une carte d'interface CD, un lecteur CD-ROM interne et des logiciels + **GRATUIT**: le jeu **FASCINATION**. (existe également avec un lecteur externe)



\*Prix public généralement constaté

Distributeur exclusif : **GUILLEMOT INTERNATIONAL**  
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE  
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88  
Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71  
Fax : 99 08 94 17

Sound Blaster est une marque de  
**CREATIVE TECHNOLOGY Pte Ltd (Singapour).**  
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Standard  
Version 2.0

✗ Merci de me faire parvenir une documentation sur **SOUND BLASTER**  
Standard et ses extensions ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Mme M..... Société.....  
Adresse..... Ville.....  
CP..... Tél.....  
Ti 107

Coupons à retourner à :  
**GUILLEMOT INTERNATIONAL**  
BP 2 - 56200  
LA GACILLY



**Edito**

**A**ttention, mine de rien, Noël approche... J'entends déjà le père Noël faire le plein de foin sans plomb pour son traîneau, et il n'est jamais trop tôt pour commencer à tanner vos parents avec le soft qu'il vous faudra abso-lu-ment pour Noël : le très sérieux et stratégique *Ashes of Empire*, les délirants jeux de plates-formes *Doodlebug*, ou *Putty* (avec son héros dégoulinant), l'excellente version PC de *Jimmy White Whirlwind Snooker*, ou bien encore *Creepy Castle* et *The Tinies* (bienvenus sur Macintosh), à moins que vous n'ayez assez de « Jean-Pierre-Papiner » sur des terrains de foot pixelisés et que vous préférerez vous lancer dans la gestion d'une équipe avec *The Manager*. Vous trouverez dans les pages qui suivent quelques bons conseils pour effectuer votre choix, mais pour ce qui est de convaincre vos parents, c'est à vous de jouer...

Marc Lacombe



# THE MANAGER

**AMIGA** Dans le domaine du sport deux types de jeu se disputent la vedette : l'arcade et la simulation. Pour le football, cette distinction est très nette. *Striker*, par exemple, fait partie de la première catégorie et il ne serait pas étonnant de le voir, un jour, sur console. Pour la simulation, nous avons, hier, *The Player Manager*. Aujourd'hui *The Manager* est en passe de prendre la relève. Cette nouvelle simulation de ballon rond est si réaliste que l'on se demande parfois si la fiction n'a pas rejoint la réalité.

**L**e jeu commence par la sélection du club que vous allez manager. Un premier point positif : les emblèmes des clubs français sont fidèles à la réalité, ainsi que leurs noms : Marseille, Nantes, PSG mais aussi Epinal ou Guingamp. Les trois divisions du championnat français sont ainsi représentées. Ensuite, vous décidez du nombre de joueurs. Vous pouvez jouer jusqu'à 4 joueurs simultanément. C'est un plus car il y a peu de jeu de football qui accepte plus de deux joueurs humains. Très vite vous allez être fixé sur vos prochains adversaires pour la Coupe de France et les trois coupes européennes. Un club français sera-t-il, enfin, capable de remporter une de ces trois épreuves ? Si vous y arrivez, appelez Bernard Tapie pour lui donner la recette ! Jamais une simulation n'avait été aussi loin dans le réalisme de ses options. On peut strictement tout faire. Financièrement, tout d'abord, avec la gestion de son budget qui implique que vous contractiez des prêts à la banque, que vous vous occupiez des salaires des joueurs ou que vous négociez les droits de publicité et de retransmission télé. Au niveau sportif c'est la même chose. Vous supervisez tout d' A à Z. Vous choisissez le centre d'entraînement

qui vous paraît le plus adéquat pour redonner des forces à l'équipe. Chaque joueur a le droit à son propre programme d'entraînement. Ne vous attendez pas à voir des scènes animées de ces différentes séquences. Tout est affaire de tableaux et de graphismes. Les clics souris sont les seuls efforts

**AVIS GREIG : OUI, MAIS...** Pour tous ceux qui suivent assidûment les championnats, ce jeu est parfait. Tous les composants de leur sport favori sont regroupés. Avec un peu d'entraînement, ce soft vous permet de gérer efficacement une équipe de foot. Mais, il manque à mon avis quelque chose d'essentiel : le jeu lui-même. *The Manager* s'adresse aux gestionnaires en herbe. Ceux qui aiment l'action resteront sur leur faim. Aucune intervention n'est possible sur les matchs et à part la représentation façon télévisée des meilleurs moments, aucune animation ne vient agrémente le jeu. Personnellement, je préfère les jeux de type *Kick Off* ou bien *Player Manager*. Ce dernier permet à tout joueur d'y trouver son compte grâce à un véritable jeu d'action. Greig

Ce sont les uniques scènes animées du jeu. Vous suivez l'évolution de la partie comme si vous étiez sur votre banc de touche, avec la possibilité de faire des changements de joueurs.

**Panorama des matches**

MATCHES	1re div.	2e JOURNÉE DE MATCH	45e MIN.	
PARIS ST. GERMAIN	10E PLACE, FORCE 85 (74,74,48)	- CRETEIL	10E PLACE, FORCE 62 (72,68,46)	0:0
LE HAURE	10E PLACE, FORCE 76 (89,89,48)	- LION	10E PLACE, FORCE 74 (88,85,50)	1:0
CAEN	10E PLACE, FORCE 79 (84,83,50)	- CANNES	10E PLACE, FORCE 73 (86,86,48)	1:0
NOHACO	10E PLACE, FORCE 72 (81,88,50)	- NIMES	10E PLACE, FORCE 67 (75,74,53)	0:0
NETZ	10E PLACE, FORCE 70 (80,82,48)	- PERPIGNAN	10E PLACE, FORCE 63 (69,69,51)	1:0
SOCHAUX	10E PLACE, FORCE 67 (73,77,51)	- MONTPELLIER	10E PLACE, FORCE 71 (80,81,53)	0:2
TOULOUSE	10E PLACE, FORCE 61 (69,67,50)	- AUXERRE	10E PLACE, FORCE 78 (92,83,51)	0:5
LENS	10E PLACE, FORCE 75 (81,87,48)	- HANCY	10E PLACE, FORCE 69 (78,78,51)	1:0
LILLE	10E PLACE, FORCE 74 (86,89,48)	- RENNES	10E PLACE, FORCE 69 (73,70,48)	1:0
TOULON	10E PLACE, FORCE 69 (67,69,53)	- SAINT ETIENNE	10E PLACE, FORCE 66 (74,73,51)	0:0

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Si vous possédez un Amiga 500 disposant seulement de 512 Ko de mémoire, vous ne pourrez pas avoir accès aux scènes animées, aux communiqués de presse et à l'arrière-plan marbré. Pour tous les autres Amiga, il n'y a aucun problème. The Manager s'installe aussi sur disque dur. Cela évite les changements de disquettes (3 disquettes 3 1/2 de 720 Ko) qui sont, heureusement, peu fréquents. La notice est en français.

que vous aurez à faire. On passe d'un écran à l'autre rapidement. Ils sont joliment présentés et très clairs. On en vient à oublier leur aspect statique. Durant la rencontre, vous avez la possibilité de suivre les meilleurs moments du match. Occasions ratées, fautes importantes, sauvetages désespérés, buts... tous ces événements forts défi-

# GER

lent sous vos yeux, à l'intérieur d'une fenêtre centrale. Chaque action marquante est suivie d'un commentaire laconique, mais qui renseigne suffisamment le manager de la bonne ou mauvaise évolution de ses joueurs. A la fin de la partie, vos exploits sont à la une d'un journal sportif. Des notes sont décernées à vos joueurs. C'est l'heure du bilan et pourquoi pas des transferts... The Manager est à ce jour la simulation de sport la plus complète sur micro. Il faut avoir une bonne

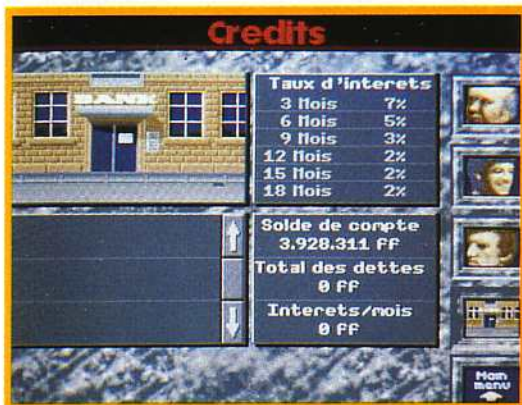
Chaque équipe dispose d'un certain nombre de points de force qui détermine sa valeur actuelle. Selon les résultats et la forme des joueurs, après l'entraînement que vous leur ferez, ce chiffre peut évoluer.

### Manager vs Manager

The Player Manager d'Anco fut la première véritable simulation de football sur micro. Moins complète, elle gère tout de même l'essentiel : transferts et entraînement, mais sans intégrer la gestion des fonds (pub ou prêts financiers). En revanche, et c'est sa force, les joueurs jouent de véritables matches. En fait, ça ressemble beaucoup aux parties de Kick Off (Anco édite les 2 jeux !). Vous pouvez aussi bien débiter un match comme entraîneur et le finir sur le terrain. C'est le meilleur compromis entre le jeu d'arcade et la simulation. Essayez The Player Manager avant de vous lancer dans les méandres "footballistiques" de The Manager.

connaissance du foot et de la gestion pour réussir. Aucune scène d'arcade ou de jeu sur le terrain, mais une accumulation d'options complètes et complexes que l'on ne retrouve nulle part ailleurs. Pour être parfait, The Manager aurait dû laisser au joueur de disputer des rencontres. C'est vraiment le seul reproche que l'on peut lui faire.

Laurent Defrance



Si vous empruntez à la banque, il faut penser aux intérêts et au délai de remboursement. Une bonne gestion financière vous aidera à conquérir le titre de champion de France.

Le tableau général de The Manager. Les icônes donnent accès à des sous-menus. Un cliqué sur le calendrier, et le match peut commencer. La ligne dans le cadre en haut de l'écran, donne un aperçu schématisé de votre évolution.



# 16 INTERET

## SIMULATION SPORTIVE

Complet et très facile à utiliser, The Manager est fait pour les inconditionnels de la simulation de foot. Si ce n'est pas le cas, vous risquez de vous ennuyer ferme avec ce jeu-là.

PRIX

PRISE EN MAIN 15

Il faut avoir une bonne connaissance du monde du football pour être tout à fait à l'aise dans The Manager. Mais l'apprentissage vient assez vite.

GRAPHISMES 14

Beaucoup de tableaux et de graphismes. Ceux de Manager sont clairs et colorés. Les icônes sont explicites et les joueurs bien dessinés.

ANIMATION 15

Les rares scènes animées sont de bonne qualité. Les animations des joueurs sont fidèles à ce qu'on peut voir à la télé.

MUSIQUE

Aucune.

BRUITAGES 7

Seulement des hurras faiblards et des applaudissements mécaniques pendant le match.

JOUABILITE 16

Gérer une telle masse d'informations avec une si grande facilité est un gage certain de votre réussite.

DIFFICULTE MOYENNE

Tout dépend de vos qualités de manager. Plus votre équipe est forte, c'est-à-dire bien préparée, plus vous gagnerez...

DUREE DE VIE 15

Il y a toujours un challenge à relever, en championnat, en Coupe de France ou en Coupe d'Europe, alors...

# PUTTY

**16**  
INTERET

Jamais on aura vu un héros aussi élastique ! Putty s'étire et dégouline à volonté pour tenter d'atteindre les plates-formes les plus inaccessibles. Et maintenant, il s'allonge pour franchir un précipice... Fleexion, eeeextension.... Et voilà le travail ! T-1000 battu !

**AMIGA**

Editeur : Systeme 3 ; Conception : Phil Thornton.  
Programmation: fa Dan Phillips, Dave Collins, Rob Stevens, John Kemp ;  
Graphismes : R. Levy, Jo Walker.  
Musique: Richard Joseph.  
Production : Mark Cale.

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

Amiga tous modèles avec 1 méga de RAM minimum.  
Contrôle : Joystick.  
Média : 3 disquettes 3"1/2.



Nouveau succès pour l'équipe de System 3, qui réussit une fois de plus à amener un peu d'air frais dans le genre très essoufflé du jeu de plates-formes grâce à la complicité d'un héros en forme de morve dégoulinante, mais aussi sympathique qu'élastique : Putty. Dans la famille des Barbapapa, je voudrais... l'arrière-petit-fils !

**T**out va mal du côté de la planète Zid, un monde habité par de sympathiques créatures élastiques... Le diabolique magicien Dazzledaze, assisté de Dweezil, son sinistre chat orange, capture les paisibles habitants pour les revendre sur Terre en les faisant passer pour des chewing-gums (NDLR : ça c'est un scénario!). Heureusement, des robots venus d'une planète voisine débarquent un jour sur Zid pour délivrer nos malheureux amis du joug de la tyrannie. Hélas, ceux-ci sont aussitôt emprisonnés dans des blocs de glace par l'ignoble Dazzledaze. Seul espoir pour nos amis : délivrer les robots pour



qu'ils puissent aller chercher de l'aide. Vous allez donc parcourir les nombreux niveaux de ce jeu de plates-formes étrange en récupérant un à un les robots, que vous devrez ensuite relâcher juste devant leurs soucoupes volantes, tout en évitant bien sûr des hordes de monstres ( qui ne sont en fait que d'innocents bébés terriens, transformés en mutants par l'horrible Dazzledaze ). L'originalité de Putty ne vient pas de son scénario, mais de son héros. En effet, Putty est capable de se liquéfier comme le premier Terminator venu, ou, si vous préférez, comme un des membres de la célèbre famille des Barbapapa ( Ça ne nous rajeunit pas ).

**SEQUENCE**

Voici un des robots, enfermé dans la glace, que vous devez libérer. Un bon coup de poing, et le malheureux se retrouvera de nouveau à l'air libre.

Poussez le joystick vers le bas et notre héros se met à fondre plus vite qu'une motte de beurre sur une plaque chauffante !

Le robot saute et disparaît aussitôt dans les entrailles de notre héros. Mais celui-ci reprendra très rapidement sa forme initiale.





Putty est aussi capable de gonfler, afin de se transformer en véritable coussin vivant, qui amortira la chute de ses amis robots. Il peut également gonfler jusqu'à l'explosion, ce qui lui permet de se débarrasser d'un seul coup de tous les ennemis qui s'opposent à ses projets.

## COMPARATIF

Barbapapa contre Barbidur !

Notre ami Putty est sans doute un lointain cousin du héros de Fuzzball, une petite boule de poils, aux grands yeux endormis. Mais Putty fait preuve d'une souplesse exemplaire, et se déplace avec une aisance que son cousin de Fuzzball (sans doute gêné par ses poils) était loin d'atteindre. L'action, plutôt primaire dans Fuzzball (ramasser tous les diamants d'un écran pour accéder au suivant), devient ici beaucoup plus complexe, et les mouvements du héros sont bien plus variés. Meilleure animation, scénario plus intéressant, maniabilité nettement améliorée, bruitages délirants... Aucun doute, Putty l'emporte haut la main !



Résultat, notre héros s'allonge, se tortille, s'étire, dégouline, explose ou fond et peut prendre l'apparence d'un adversaire. Il peut ainsi effectuer une foule d'actions différentes, ce qui donne au jeu une richesse inattendue. Une fois passé les premiers niveaux, qui servent plutôt d'initiation au maniement de Putty, le jeu prendra une autre tournure puisque les robots s'animent et que les monstres leur tireront dessus... Vous devrez alors jouer les mères poules façon Lemmings ou Troddlers et, par exemple, vous gonfler pour servir de

coussin et amortir la chute d'un de vos protégés. Servi par des graphismes de bonne qualité et une animation hilarante, Putty plaira aussi bien aux débutants qu'aux pros du jeu de plates-formes et vous fera rire aux éclats... Ne passez pas surtout pas à côté.

Marc Lacombe

**AVIS** **DOGUY : OUI, MAIS...** Je suis comme Marc, j'ai littéralement fondu devant le personnage de Putty, à la fois drôle, original et maniable. Tous ses mouvements et ses mimiques sont vraiment hilarants, en particulier ses yeux qui suivent le reste du corps avec un léger décalage. Les graphismes, dont certains font penser au style de Sonic, sont plutôt agréables et les animations ne souffrent aucun reproche. Alors, pourquoi ce «oui, mais...» ? Eh bien, parce que, comme d'habitude chez System 3, la difficulté est vraiment très élevée, ce qui gâte le plaisir du jeu. Le temps étant limité, on n'a guère l'occasion, si l'on veut réussir, de s'arrêter en chemin pour étudier la disposition du décor. Tout doit aller très vite, sous peine de Game Over. A mon avis, Putty serait beaucoup plus agréable à jouer sans la pression constante de la contrainte du temps.

Dogue de Mauve

Maintenant que vous l'avez capturé, il ne vous reste plus qu'à libérer le robot devant la porte de sa soucoupe volante et le tour est joué !



## PLATES FORMES

Un jeu de plates-formes complètement délirant et bourré d'humour. Chaque tableau est nouveau, l'action est intéressante, la réalisation impeccable, et on s'amuse comme des petits fous avec ce personnage très original.

**PRIX**

**C**

**PRISE EN MAIN 15**

Le manuel est très clair et explique très bien les nombreuses actions dont est capable notre héros (pas moins de 9).

**GRAPHISMES 14**

Les décors manquent d'originalité, mais les graphistes se sont rattrapés avec les personnages, qui sont souvent hilarants.

**ANIMATION 18**

C'est un vrai plaisir de voir notre héros trotter, fondre, gonfler, s'étirer ou bondir. Putty est sans doute l'un des héros les mieux animés de l'histoire de la micro.

**MUSIQUE 14**

Une superbe musique de dessin animé au début du jeu, et ensuite plus rien...

**BRUITAGES 15**

... mais la qualité des bruitages fait vite oublier le manque de musique et instaure une ambiance survoltée digne des plus grands cartoons.

**JOUABILITE 16**

Putty répond parfaitement aux commandes et malgré le nombre incroyable d'actions que le personnage a la possibilité d'effectuer, il est très rare que l'on s'emmêle les pinceaux !

**DIFFICULTE MOYENNE**

La difficulté croît très progressivement pour atteindre un niveau assez corsé.

**DUREE DE VIE 17**

Le jeu est assez difficile et demandera du temps. Mais une fois terminé, vous reviendrez juste pour le plaisir de voir Putty.



Editeur : Reactor;  
 Programmation :  
 Bill Appleton;  
 Musique : Joe  
 Sparks;

Le monstre de fin de premier niveau est un loup-garou qui n'a pas froid aux yeux. Le pistolet à vos pieds vous aidera à lui faire entendre raison.

**AVIS** PIOTR : NON. D'accord, l'ambiance est vraiment géniale ; Et tous les monstres que votre héros devra occire semblent sortir tout droit d'une production de la Hammer. O.k, les décors vous font courir ce frisson typique des longues veillées devant un vieux film de ciné-club : on n'a pas vraiment peur mais presque... Mais, par contre, d'un point de vue réalisation et jeu pur, déception. Le noir et blanc, c'est triste (même si la couleur est encore chère sur Mac), l'ergonomie des touches, même paramétrables, ne vaudra jamais celle d'un bon joystick, et le propos du jeu en lui-même est un peu creux : j'avance, je frappe ou j'utilise une arme et je tue le monstre. Au suivant ! Si les passionnés de films d'épouvante rétros s'amuseront sûrement, les autres risquent d'être déçus. Moi, je n'achète pas.

Piotr Korolev

# CREEPY

Il y a quelques années seulement, personne n'aurait osé imaginer qu'on parlerait de jeux sur Mac. Et pourtant, au fil des mois, l'idée d'adapter quelques titres sur cette machine, a fait son chemin et s'est concrétisée, par la sortie, en autre, du formidable jeu d'aventure/action : *Prince of Persia*. La voie était tracée ! Il ne restait plus qu'à confirmer. C'est ce que vient de faire Reactor en créant *Creepy Castle*, un beat-them-all à vous glacer le sang !

**L**es vampires, les ghouls et autres Draculas sont en chasse. Sous les ordres d'un terrible docteur Mabuse puissance dix, ils viennent de kidnapper une pauvre jeune fille, évidemment innocente. Elle servira de cobaye lors des expériences du Maître des ténèbres. Vous jouez le rôle d'un jeune héros dont le courage n'a d'égal que sa force de frappe. Il se déplace à travers quatre mondes au fil d'un scrolling parallaxe de très bonne qualité. Les lieux à visiter sont sinistres et ont tous un point commun : ils sentent la mort à plein nez ! Les bois, à la tombée de la nuit, vous font froid dans le dos. Des chauves-souris et des loups-garous vous sautent dessus sauvagement. Ce premier monde est assez facile à terminer et le boss de fin de niveau ne présente pas de grosses difficultés. Mais par la suite, le sinistre cimetière et ses hordes de morts-vivants, le château et ses vampires buveurs de sang et, enfin, le donjon où chaque cellule réserve son lot de surprises, vont transformer votre Mac en véritable film d'horreur. Au début, Malvin «T-Bone», le héros, se bat courageusement, à mains nues. Mais il aura tôt fait de trouver de meilleures armes (pieux pour lutter contre Dracula, hallebarde, poignard et même pistolet). Leurs utilisations sont très simples puisque toutes les commandes se font à partir du clavier. Il vous est même possible de les reconfigurer. Mais, prenez garde à ne pas perdre votre arme. Il faut souvent faire des choix cruciaux entre, par exemple, ramasser de la nourriture ou changer d'armes. Si le principe de combat ne



Les fossoyeurs du cimetière vous feront mordre la poussière si vous ne réagissez pas très vite. A la fin de ce niveau, vous aurez droit au maître des lieux : un squelette de taille imposante qui lance des boules de feu. Creepy Castle n'est pas fait pour les petites nature.

varie guère, les niveaux, eux, par contre, offrent beaucoup plus de variété : salles à explorer, échelles à graver, chausse-trappes à éviter... On ne s'ennuie pas une seconde. L'humour apporte un

ballon d'oxygène à ce jeu d'horreur. En effet, les mains qui sortent du sol pour vous agripper, les tentacules qui vous enroulent et vous entraînent dans des trous sans fond et surtout, les visages

# 15

INTERET

## BEAT-THEM-ALL

Dans le monde du Mac, Creepy est vraiment à part. Tout d'abord parce que c'est un beat-them-all et surtout parce qu'il tourne sur toutes les configurations. Si le scénario n'est pas très original, l'action est assez prenante

**PRIX**

**C**

**PRISE EN MAIN 15**

La notice est claire et précise. Vous pourrez même fredonner la chanson qui se trouve à la fin du manuel.

**GRAPHISMES 15**

Tout le jeu est en noir et blanc, ce qui renforce l'ambiance d'épouvante. Les décors sont finement dessinés.

**ANIMATION 15**

Un scrolling parallaxe sur Mac est déjà en soit un évènement. En plus, il est vraiment de qualité. Par contre, les tests de collision sont loin d'être parfaits.

**MUSIQUE 16**

Géniale ! Elle recrée vraiment l'ambiance du jeu. Frissons garantis.

**BRUTAGES 16**

Des cris déchirent la nuit. Le fracas des armes ponctuent chaque action. Un rire sarcastique annonce la fin de chaque partie. Démoniaque !

**JOUABILITE 13**

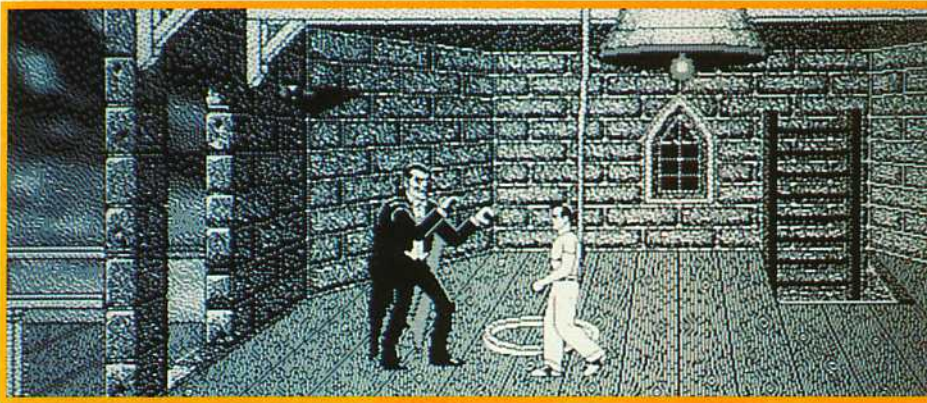
Les commandes, uniquement au clavier, sont paramétrables. Pour certaines actions, il faut utiliser une combinaison de touches demandant une certaine habitu-

**DIFFICULTE MODULABLE**

4 niveaux de difficulté, de débutant à expert. De plus, il y a une différence de niveau entre les 4 mondes.

**DUREE DE VIE 14**

Pour nettoyer ces lieux sombres, et parvenir rapidement à la fin du jeu, quelques heures suffisent.



Dracula-sueur-de-sang rôde dans le château. C'est avec des pieux que vous parviendrez à le détruire. Attention à ne pas trop s'en approcher. Il vous prendra tout votre sang ce qui lui redonnera encore plus de force. Les cloches vont vibrer pour vous. Sont-ce les trompettes de la Renommée ou le glas qui sonne ? En attendant, admirez le travail soigné du graphisme...

# CASTLE

## MAC

### MATERIEL NÉCESSAIRE

, Macintosh (tous modèles) doté du système 6.0 minimum, d'un disque dur et d'au moins 750 Ko de RAM.

1 Mo de RAM conseillé pour profiter de tous les sons (superbes !)

Installation : elle ne prend guère que 5 minutes. Voilà la facilité "Macintoshienne" Notice en anglais, utilisée comme protection.

Média : 2 disquettes 3"1/2.



hirsutes et mal léchés de vos principaux ennemis vous feront oublier le stress de l'action. Un système de sauvegarde illimité rend la partie encore plus agréable. Le premier beat-them-all sur Mac ne manque pas d'atout. Evidemment, il ne peut rivaliser avec des jeux du type Barbarian II, mais gageons qu'après Creepy, d'autres initiatives verront le jour.

Laurent DeFrance

Frankenstein est de retour. Ses étreintes sont légendaires et il n'aime pas être contrarié. Ramassez un maximum de provisions pour reprendre des forces. Le château vous réservera d'autres surprises...

**AVIS DOGUY : OUI.** Les programmeurs-créateurs de chez Reactor comptent sans aucun doute parmi les plus diaboliques créateurs de jeux sur Macintosh (avec les Français de Kalisto, bien sûr). J'ai donc accueilli Creepy Castle comme Dracula ses victimes : à bras, - et crocs - ouverts. Le scrolling (différentiel !) est aussi fluide que le vol d'un corbeau sous le velours opaque d'une nuit sans étoiles. Et quel festin sonore ! Cela m'a immédiatement rappelé les lugubres symphonies de mon monde natal... Les graphismes, eux, sont magnifiquement sinistres et diaboliquement précis. Certains aboieront peut-être à la lune à cause de l'absence de couleurs mais c'est parce qu'ils ne sont pas sensibles à l'atmosphère si subtile du noir et blanc. Et la jouabilité est suffisante pour que vous n'ayez pas à regarder la Faucheuse dans les yeux toutes les cinq minutes. Bref, si Creepy Castle n'est pas le meilleur jeu du monde face aux beat'em all des autres machines, il mérite quand même diablement le détour sur Macintosh.

# hits

# DOODLEBUG

# AMIGA

**15**  
INTERET



Editeur : Core Design ;  
Conception, programmation, graphismes et musique : Adrian Cummings ( tout seul, comme un grand ! ).

**MATERIEL NÉCESSAIRE**

Amiga tous modèles (512Ko).  
Joystick  
Média : 1 disquette 3"1/2.

Certains personnages peuvent vous donner de précieux conseils (stratégies, passages secrets...). Ce requin vous vendra un sous-marin avec lequel vous atteindrez la sortie du niveau.

Sous ses faux airs de jeu de plates-formes pour petits gamins de deux ans au plus, *Doodlebug* pique des bonnes idées un peu partout : *Sonic*, *Mario*, *Robocod*... tous les plus grands softs de ces dernières années y passent ! Résultat : un petit jeu intelligent, bourré de bonnes trouvailles, et, en fait, bien plus difficile qu'il n'y paraît.

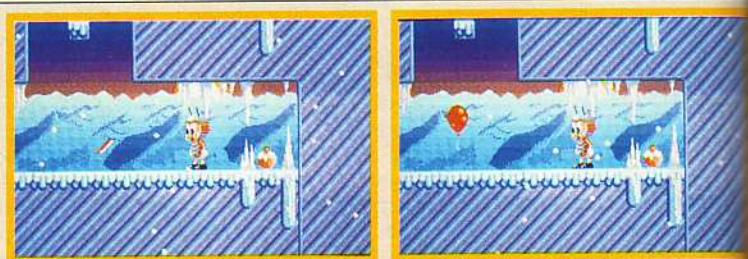
**N**e vous laissez pas abuser par les graphismes simples, les couleurs criardes et les personnages "gnangnans", du premier niveau... Qu'on ne s'y trompe pas, malgré l'éternel sourire qui orne sa face d'insecte, le héros de ce soft va devoir affronter des adversaires et des pièges impitoyables. La princesse du pays de Cartoonnia a été enlevée et le roi a chargé notre héros de voler à son secours, armé seulement de quatre

crayons et d'une gomme... Rassurez-vous, ces crayons sont magiques et il est possible de les utiliser autrement qu'en les plantant dans le dos de vos adversaires : le bleu dessine une ombrelle, le jaune une pendule, le vert une potion et le rouge un ballon. Il ne vous reste plus ensuite qu'à saisir l'objet ainsi créé pour l'utiliser : l'ombrelle sert de parachute, la pendule arrête le temps et immobilise les monstres, la potion magique vous rend

invincible, et les ballons vous permettent de vous envoler quelques courts instants. Quant à la gomme, elle explose pour massacrer tous les ennemis présents à l'écran ! Le matos idéal pour la rentrée des classes ! Mais ce n'est pas tout. Notre ami peut également sauter à la manière de Sonic pour assommer ses adversaires (qui se transforment alors en précieux bonus), ou acheter divers véhicules (du buggy à la soucoupe volante en pas-

**AVIS** **DOGUY : OUI, MAIS...** *DoodleBug* est plutôt une bonne surprise. Pensez, un bon jeu de plates-formes qui arrive soudain sans crier gare en s'attaquant au créneau du Sonic micro, façon *Zool*. Je salue d'ailleurs au passage le travail d'Adrian Cummings qui réalise ici un étonnant one-man-soft. J'ignore si notre homme est un ancien démomaker mais, en tous cas, la programmation est vraiment de bon niveau. Les musiques, sans être impérissables, soutiennent bien l'action. Les graphismes, eux, sont plus quelconques. Et, s'il est vrai que *DoodleBug* mange sans vergogne à tous les rateliers, il n'en reste pas moins très sympathique pour un jeu sur micro. Attention, il fera un peu double emploi si vous avez déjà *Zool* ou *Robocod*. Pour ma part, je n'achèterai pas ce jeu mais je le recommande cependant à tous les mordus du genre.

Dogue de Mauve



Sélectionnez un des crayons magiques et lancez-le droit devant vous. La réaction ne va pas tarder.

Celui-ci se met aussitôt à dessiner dans le vide, l'objet de votre choix.



## COMPARATIF

Nageoires ou mandibules ?

On pourra reprocher à *Doodlebug* de copier lâchement les bonds de *Sonic*, ou la manière de casser des briques à coups de boule de *Mario*, mais c'est en fait à *Robocod* que *Doodlebug* ressemble le plus. La réalisation est à peu de choses près de même qualité, mais j'avoue avoir un petit faible pour *Robocod*, dont les graphismes me semblent plus fins, et le héros plus maniable. *Robocod* avait de plus l'avantage d'être beaucoup plus vaste. Et donc, toute considération culinaire mise à part, je reconnais que je préfère donc le poisson à l'insecte casqué !

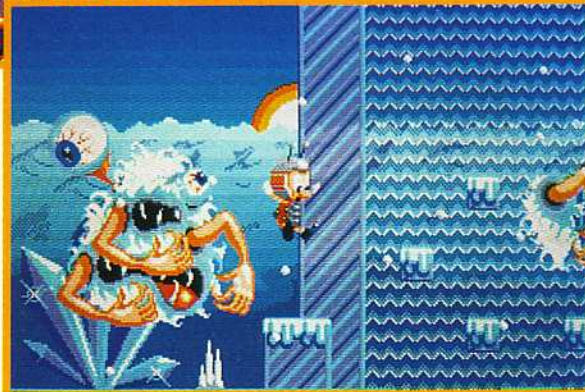


A peine tombé dans l'eau, Doodlebug a déjà enfilé sa combinaison de plongée ! Un premier niveau qui rappelle fortement *Robocod*, dont l'action se déroulait également dans une fabrique de jouets.

Essayez autant que possible de garder vos crayons en réserve pour affronter les monstres de fin de niveaux comme cette créature des glaces... C'est ici que vos potions d'invincibilité vous seront le plus utiles.

VERSION

La version ST de *DoodleBug* est pratiquement identique à celle de l'Amiga, les décors de fond en moins (mais comme ceux-ci sont dans l'ensemble plutôt moches, personne ne songera à s'en plaindre).



sant par le sous-marin ou l'hélicoptère !) qui lui permettront de franchir plus facilement certains obstacles. Les niveaux sont très variés (une fabrique de jouets, une sombre forêt, un chateau hanté par divers revenants, une banquise peuplée d'esquimaux et de pingouins meurtriers, et une usine) et sont divisés en plusieurs sous-niveaux, reliés entre eux par des téléporteurs. De plus, *Doodlebug* (et son auteur) ne manquent pas d'humour, et vous

rencontrerez, par exemple, un extraterrestre qui, après vous avoir vendu sa soucoupe, vous gratifiera d'un «May the force be with you!». Sachez également qu'à la fin du jeu, tandis que sa silhouette musclée comme un flanc aux pruneaux se détache sur l'horizon; le héros lance un «I'll be back!» retentissant. Et ça tombe bien car nous, en fait, on ne demande que ça !

Marc Lacombe



Saisissez leballon et vous vous envolerez au dessus des obstacles les plus délicats...



Mais méfiez-vous, le ballon ne résistera pas longtemps à votre poids plume et éclatera.

SEQUENCE

## PLATES FORMES

Très inspiré par les références du genre sur consoles (*Sonic*, *Mario*, *Robocod*), *Doodle Bug* se situe parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur mico (sans réussir cependant à égaler ses modèles).

PRIX

C

PRISE EN MAIN 14

Il faut un certain temps pour comprendre le maniement et les capacités de chaque crayon, ce qui provoque quelques beaux moments de panique.

GRAPHISMES 16

Si les graphismes du premier niveau sont à la limite de l'infantilisme, ceux des autres niveaux sont en revanche superbes et originaux, aussi bien du côté des décors que des personnages.

ANIMATION 13

Plutôt moyenne, mais amusante : lorsque *Doodlebug* est bloqué contre le bord de l'écran, il essaye de le pousser !

MUSIQUE 15

Les diverses petites musiques qui accompagnent chaque niveau sont sympathiques et variées.

BRUTAGES 13

On retrouve les traditionnels «Bzoing ! Paf ! Poum ! Ping !» qui accompagnent sans grande originalité, la bande-son des jeux de plates-formes.

JOUABILITE 13

Le maniement des crayons est délicat, mais, le personnage réagit plutôt bien aux commandes.

DIFFICULTE CONFIRME

Ne vous fiez pas aux apparences, les pièges sont impitoyables.

DUREE DE VIE 16

Les cinq niveaux du jeu ne sont pas très vastes, mais la difficulté étant assez élevée, il vous faudra quand même, pas mal de temps pour finir le jeu.

# 17

INTERET

# hits

# JIMMY WHITE WHIRLWIN SNOOKER

## SIMULATEUR SNOOKER

Jimmy White's Whirlwind Snooker démontre que le PC peut aussi proposer d'excellentes animations, lorsqu'il est correctement programmé. Cette simulation comblera d'aise les joueurs émérites. Le scrolling a une fluidité et une rapidité époustouflantes.

**PRIX**

**D**

**PRISE EN MAIN 18**

Cinq petits fichiers pour un total de 521 890 octets sur votre disque, c'est tout ! Vous pouvez jouer à partir de la disquette.

**GRAPHISMES 15**

Aucun détail superflu : la table et les billes, c'est tout. Mais ça suffit.

**ANIMATION 19**

Pourquoi pas 20 ? Uniquement pour me venger d'une cuisante défaite infligée par le programme.

**MUSIQUE 5**

Elle n'apparaît que dans la séquence d'intro et ressemble à une démonstration de musique pour ascenseur... A oublier.

**BRUTAGES 12**

Ils existent bel et bien mais sont vraiment décevants et peu variés. Dommage mais non rédhitoire.

**JOUABILITE 19**

Une fois la souris apprivoisée, le maniement du jeu est d'une limpidité absolument extraordinaire.

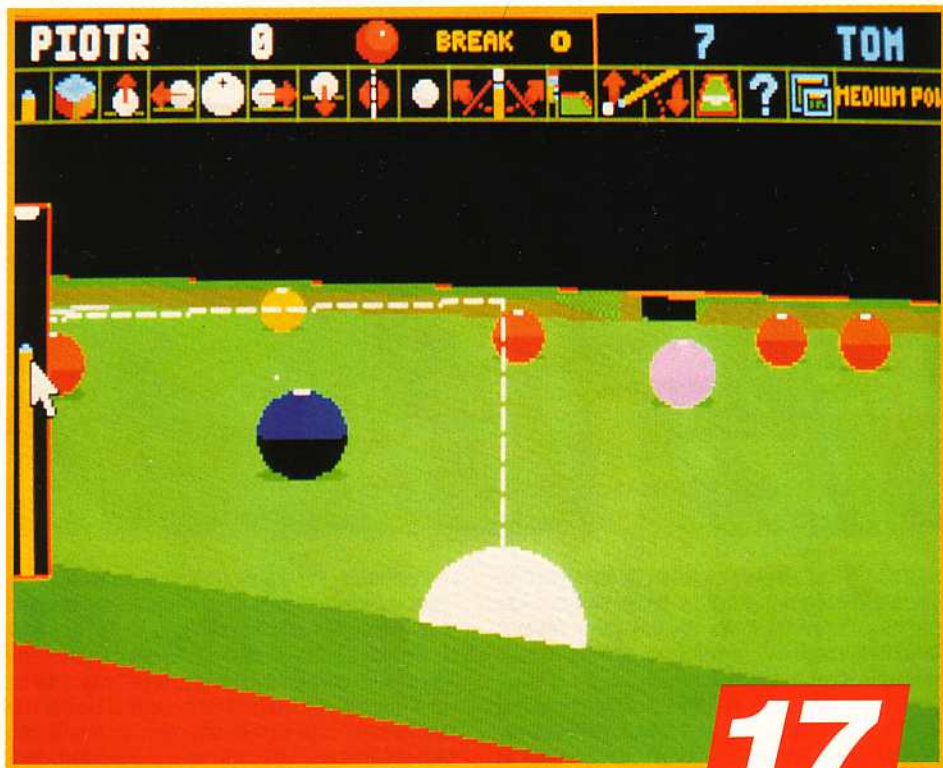
**DIFFICULTE DEBUTANT**

Mais les experts du snooker, aussi, y trouveront largement leur compte.

**DUREE DE VIE 18**

Aussi longtemps que des joueurs aimeront le snooker...

Lorsque un champion de snooker et un génie de la programmation se rencontrent, cela donne une simulation à l'animation époustouflante. Même si vous ne connaissez rien au snooker, vous aimerez JWWS.



Que voilà un coup risqué ! La ligne pointillée indique la trajectoire de la boule blanche... mais sans tenir compte des chocs possibles avec d'autres boules. Au niveau de l'ergonomie, Jimmy White's Whirlwind Snooker ne souffre vraiment pas de reproches.

**17**  
INTERET

**A**rcher Maclean doit être un peu sorcier. Il a programmé une simulation de billard en 521 890 petits octets. Autant dire que, lorsque j'ai vu la taille du programme, je me suis préparé à une vision « fil-de-ferrique » de la table au velours vert. Cette crainte s'est d'ailleurs confirmée à la vue de la page de présentation et de ses graphismes style « je-l'ai-fait-tout-seul-en-Basic », ainsi qu'à l'écoute de sa musique insipide. Après le passage de la protection (citer un mot tiré du manuel de près

de 200 pages) et des différents paramétrages, le programme m'afficha enfin l'écran principal du jeu. S'il n'avait rien d'extraordinaire, au moins était-il d'un graphisme tout à fait honnête. Je saisis alors ma souris. Et là, ce fut le choc ! Un scrolling invraisemblable de fluidité et de rapidité m'envoya valdinguer aux quatre coins de la table tandis qu'un zoom infernal me donnait le vertige. Après m'être amusé comme un petit fou à explorer la table sous tous ses angles, je me suis enfin occupé du jeu en lui-même.

# E'S D PC

**MATÉRIEL  
NÉCESSAIRE**

Machine : PC/AT à 12 MHz ou supérieur (un 386sx est conseillé). Mode graphique : EGA et VGA. Cartes son : AdLib ou Roland. Média : 1 disquette 3"1/2 basse densité. Contrôle : Théoriquement jouable au clavier, mais la souris est quasiment nécessaire.



Editeur : Virgin Games.  
Conception, programmation, graphismes, bruitages : Archer Maclean.  
Musique : Michael Powell.

Cette adaptation de Whirlwind Snooker sur PC est vraiment réussie. Si les options sont identiques, la 3D dépasse de loin celles des versions ST ou Amiga.

## AVIS

**DENIS : OUI.** J'adore le snooker, le vrai, et je me méfiais d'une simulation sur ordinateur sur laquelle il est impossible de retrouver les sensations qu'offre une partie réelle. Et bien, je dois avouer que Jimmy White's Whirlwind Snooker (quel nom impossible !) est vraiment impressionnant dans le rendu du jeu. Pour tout dire, j'ai carrément pu expérimenter des coups qui ont parfaitement fonctionné sur une vrai table. Si l'on perd le plaisir de se retrouver dans l'atmosphère ouatée et confortable d'une académie de billard, on gagne un partenaire à domicile, toujours disponible et honnête. Amoureux du snooker, voilà un logiciel fait pour vous !

Denis Marsoulaud



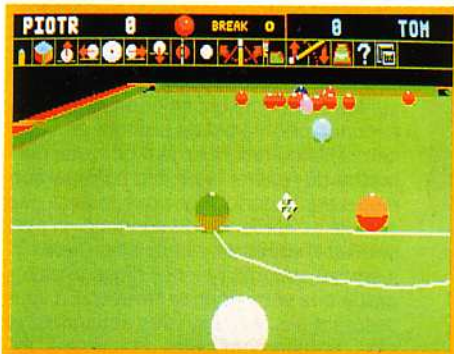
Un mot qualifie très bien le jeu : intuitif. La souris en main, l'œil rivé à l'écran, vous arriverez très rapidement à oublier que vous êtes devant un ordinateur. Vous commanderez la simulation par un tableau de commande très visuel et suffisamment dépouillé pour ne pas rebuter le néophyte. N'allez cependant pas croire que le jeu soit simple : la réalité ne l'est jamais et JWWS ne propose rien de moins qu'une simulation exacte du snooker. Ainsi, à chaque coup, vous aurez 164 millions de manières différentes de jouer la bille blanche. Du coup droit sans effet jusqu'à la déviation à droite avec effet coulé, vous comprendrez vite que JWWS

est un programme exceptionnel. Vous pourrez jouer à deux ou faire une partie contre l'ordinateur (totalement redoutable au niveau pro). Vous pourrez également vous entraîner en plaçant les billes sur la table et en étudiant les différentes possibilités qui s'offrent à vous. Les deux seuls défauts du jeu tiennent à une musique inexistante et au manque d'explication des règles exactes du snooker. C'est tout. Autant dire que c'est peu, bien trop peu pour vous empêcher de vous procurer ce logiciel qui prouve que le PC bien programmé peut en remontrer à bien d'autres machines.

Piotr Korolev

### VERSIONS

JWWS avait déjà ravi les possesseurs d'Amiga et de ST (voir Tilt 96).



Bouton droit : le curseur est en mode zoom.

### Du billard live !

Pour fêter l'arrivée de son nouveau logiciel : Billard américain, Archer Maclean (déjà auteur d'IK+) et Virgin Games ont invité les journalistes et les deux champions de France, David Bare et Hervé Lacroix à se mesurer en direct avec le programmeur. Le tout dans un nouveau club de billard, le Club 2001 à Paris. Une soirée mouvementée où joueurs micro et joueurs "live" ont pu partager leur passion pour le même sport. Enfin, pour l'anecdote, signalons que la gestion des tables (de billard) se fait à partir d'un Amstrad CPC 6128+. Qui a dit que les huit bits étaient morts ?

David Téné

# LOGICIELS MOINS CHERS ? TELECHARGEZ !

PC

MAC

AMIGA

ATARI

ACCES DIRECT :

**36.25.10.24**

36 15

# DP

Des MILLIERS de LOGICIELS du  
**DOMAINE PUBLIC**

36 15

# MAJ

EXTENSIONS ET MISES A JOUR

36 15

# DEMO

TESTEZ AVANT D'ACHETER

36 17

# NOVIRUS

VACCINEZ VOTRE ORDINATEUR

POUR RECEVOIR  
"GRATUITEMENT"  
**MOON**

(Notre protocole de téléchargement)

ADRESSEZ 5 FR\$ EN TIMBRE AVEC VOTRE NOM,  
PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR,  
TYPE DE DISQUETTE, ETC... À :

**NEOCOM-DP**

71 Bld de Brandebourg  
94200 IVRY sur SEINE



Editeur : Mirage ;  
Conception : Mike Singleton ;  
Développement : Hugh Batterbury, Dave Gautrey, George Williamson, Dave Ollman, Andy Elkerton, Stuart Flint, Harvey Stroud, Val Franco, Chris Rowley. Musique : Paul Rowbotham. Introduction : Andy Noble.



Amiga tous modèles.  
Ram : 1 Mega minimal.  
Contrôle : Clavier et joystick.  
Média : 4 disquettes 3<sup>1</sup>/<sub>2</sub> (+ 1 cassette vidéo).

Chaque fois que vous rencontrez un personnage, celui-ci peut vous mener à son supérieur hiérarchique... En remontant la filière, vous pouvez rencontrer le personnage le plus important de la hiérarchie. Si vous réussissez à le rallier à votre cause, ses subalternes se mettront automatiquement à votre disposition.

AMIGA

VERSION  
Une version PC est prévue dans les mois à venir.

# ASHES OF EMPIRE

16  
INTERET

Jetez un coup d'œil à l'état de vos stocks avant d'entreprendre une action. Il serait dommage de vous retrouver coincé, à l'autre bout de la province !

Déchiré par les guerres et les conflits ethniques, l'empire n'est plus qu'une vaste charnier vaguement divisé en républiques... Un scénario à peine fictif qui s'inspire de l'actualité et dans lequel toute ressemblance avec des événements récents ne serait, en fait, pas franchement fortuite. Serez-vous le super héros qui réussira à faire renaître l'Empire de ses cendres ? A vous de jouer les Gorbatman !

**S**ans vouloir vous affoler, la tâche qui vous attend est, sans aucun doute, la plus ardue qui vous ait été confiée dans toute l'histoire de la micro ! Vous allez devoir unifier cinq immenses républiques, composée chacune d'une dizaine de provinces dans lesquelles s'affrontent différentes minorités ethniques...

Pour pacifier une province, vous devrez mener à bien les quatre étapes de votre mission : construction (vous devez fournir au peuple les installations dont il a besoin), démolition (vous devez détruire un certain nombre de bâtiments jugés trop dangereux), pacification (débarrassez-vous des unités ennemies) et, enfin, unification ethnique (rallier les votes de toutes les minorités à votre cause). A chacune de ces étapes correspondent des objectifs

précis : construire huit hôpitaux, six mines et douze raffineries, démolir huit mines, douze usines et sept radars, anéantir 60 unités ennemies, obtenir 1000 votes moldènes, 4500 votes ruzakh et 2000 votes servoniens... Rien que ça ! Vous pouvez bien sûr tenter de tout faire vous-même avec vos petits bras musclés, mais votre temps est sévèrement limité et, dès qu'il se sera écoulé, des terroristes commenceront alors à mettre le feu aux forêts.

Vous ne disposez, au départ, que de peu de moyens (quelques stocks, une poignée de professionnels et un petit parc de véhicules hétéroclites), mais cela devrait vous suffire pour conquérir de nouveaux moyens de production et acheter le soutien de différents leaders.



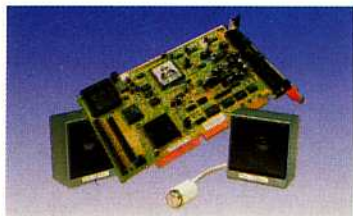
CONSEIL DE JEU

**Par quel bout commencer ?**  
Dans un premier temps, le principal est, à mon avis, de disposer d'assez de parachutages pour pouvoir vous déplacer librement sans subir trop d'attaques. Chaque parachutage vous coûte du fuel et un avion, il faut donc mettre la main sur les bâtiments qui en contiennent. La seconde priorité est de prendre un centre de commandement qui vous permettra de repérer la position des personnages sur la carte. Il ne vous restera plus ensuite qu'à aller de personnage en personnage, en remontant ainsi la filière jusqu'au supérieur hiérarchique le plus gradé que vous pourrez trouver. En vous assurant ses faveurs, vous obtiendrez en effet gratuitement celles de tous ses subalternes, ce qui devrait grandement vous faciliter la tâche.

# la Sound Producer Pro

## le son en toute simplicité

Grâce à la Sound Producer Pro d'Orchid, transformez votre micro-ordinateur en système Multimedia ! Avec elle, vous allez donner une nouvelle dimension à vos applications en y ajoutant ce qui se fait de mieux en matière de son stéréophonique. La Sound Producer Pro est compatible avec quatre standards sonores différents (AdLib, Covox Speech Thing, Disney Sound Source et Sound Blaster Pro), et met ainsi à votre disposition la plus grande bibliothèque d'applications multimédia, éducatives, bureautiques-audio et jeux sous DOS et Windows 3.1



Livrée avec haut-parleurs et microphone

~~1990<sup>F</sup>/ttc~~ **1590<sup>F</sup>/ttc**  
jusqu'au 31/12/92

- Synthétiseur FM stéréo à 20 voix (Yamaha OLP3) pour une meilleure qualité sonore
- Filtrage dynamique pour une réduction des bruits parasites
- Mixage de toutes les sources Audio
- Amplificateur 4 watts incorporé
- DMA et IRQ programmables pour une installation aisée
- Double interface CD-ROM en bus AT et SCSI\* pour un plus grand choix de marques !
- Interface MIDI et port Joystick
- Livrée avec Haut-Parleurs, Microphone, et 9 logiciels pour DOS et Windows 3.1 (CD Player, Monologue, SoundScript, WinDAT, Sound Tracks, Jukebox, Mixer, Sound Master, Orchid Voice Notes)
- Pour compatibles IBM/AT
- Garantie quatre ans

\* Puce en option - Orchid, Sound Producer Pro, Voice Notes sont des marques déposées d'Orchid Technology. Toutes les autres marques mentionnées sont déposées par leurs constructeurs respectifs.

# DONNEZ LA PAROLE A VOTRE PC



Merci de me faire parvenir une documentation sur la Sound Producer Pro

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Société : ..... Tél. : .....

Coupon à retourner à l'adresse ci-contre

Ti 107

ORCHID FRANCE

14 à 30, rue de Mantes 92700 Colombes Tél.: (1) 47 80 70 50 Fax : (1) 47 82 51 79 BBS : (1) 47 84 70 57

La carte vous permet de repérer l'emplacement des différentes villes et des bâtiments qui s'y trouvent. En fonction de vos besoins ( essence, munitions, vêtements et nourriture ), vous devrez vous rendre dans certaines villes ( par la route, ou en vous faisant parachuter directement sur place ) et

**SEQUENCE**



Votre programme de démolition est presque achevé, il ne vous reste plus que quelques bâtiments à détruire. Repérez un fort sur la carte. Celui de Gubopol, par exemple, puisqu'il n'est pas très loin.



Mieux vaut donc y aller avec votre véhicule, afin d'éviter de gaspiller un de vos précieux parachutages. Tracez votre parcours sur la carte et plongez ensuite dans l'action en mode Autorouting.



En chemin vous subirez sans doute quelques attaques ennemies, mais vos adversaires devraient rapidement battre en retraite si vous faites venir des renforts de votre quartier général. Après quelques minutes, le fort est enfin à portée de tir.



Si vous êtes à bord d'un tank, vous pouvez foncer droit sur le bâtiment pour le démolir, à moins que vous ne préfériez le réduire en miettes à coups de canon. Quoi qu'il en soit, il ne restera bientôt de la forteresse qu'un tas de ruines fumantes.

convaincre les responsables des bâtiments qui vous intéressent (raffineries, usines d'armement, entrepôts, moulins à vent) de se joindre à vous. Au cours de ces visites, vous rencontrerez des représentants de différentes professions (militaires, médecins, ingénieurs, administrateurs) qui pourront vous aider à atteindre vos objectifs (en détruisant une trentaine d'unités ennemies, en construisant une dizaine d'hôpitaux, en démolissant quelques bâtiments, ou encore en vous assurant quelques milliers de voix) en échange d'une équipe de professionnels préalablement recrutés ou de quelques denrées vitales (vivres, diamants et munitions). Mais, même avec l'aide de ces leaders d'opinion, il vous faudra parfois mettre la main à la pâte... A bord de véhicules très divers, vous vous lancerez à la poursuite de l'ennemi, ou vous détruirez quelques bâtiments dans des séquences d'arcade en 3D quasiment identiques à celles de *Midwinter*. C vous pouvez le voir, *Ashes of Empire* est un jeu remarquablement complexes, dont vous ne

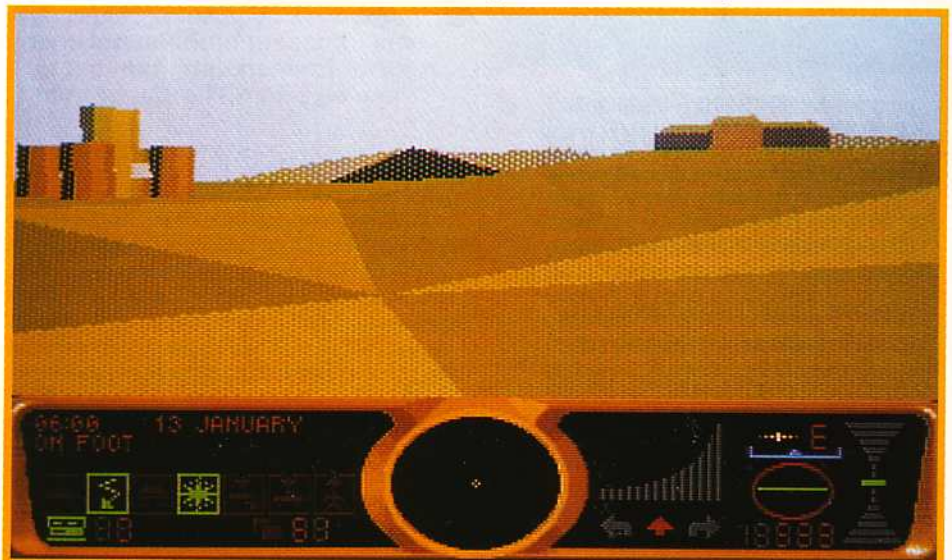
**AVIS HOMER : OUI MAIS...** Attention ! Ce soft n'est pas à mettre entre toutes les mains, car sa complexité en fera reculer plus d'un. Malgré les efforts des auteurs (manuel bien conçu, cassette vidéo d'explication), l'ensemble reste plutôt confus : le jeu grouille d'options et il y a tellement de choses à faire qu'on ne sait pas où donner de la tête ! Certes, une fois lancé dans l'aventure, vous ne risquez pas de décrocher, mais votre tâche est tellement vaste que c'en est décourageant !

Homer

Pour rallier le responsable d'un bâtiment à votre cause, vous pouvez tenter de le convaincre de différentes manières en vous servant de la série d'icônes qui se trouve en bas de l'écran (menace, charme, ruse, supplications...). Si vous en avez les moyens, et si vous n'avez pas de temps à perdre, assurez-vous directement ses bonnes grâces en lui offrant ce qu'il réclame.



Même lors des phases d'arcade, vous disposez de nombreuses options : vous pouvez appeler des renforts, obtenir une immunité momentanée, ou encore stopper vos ennemis avec une arme révolutionnaire. Sinon, faites-vous rapatrier vers un endroit plus calme.



# BAD

# NEWS FOR HEDGEHOGS



## ZOOL

© Zool ©1992 Gremlin Graphics Software Ltd. Trademarks pending

**\* SALE TEMPS POUR  
LES HERISSONS**

Arrivant d'un coin paumé  
de Nième dimension,  
le plus allumé des habitants  
du cosmos débarque sur vos écrans.

Zool, le ninja extra-terrestre  
et justicier, va tout casser.

Hérissons,  
prenez garde!

"Gremlin nous sort un grand Chef  
d'Oeuvre."

Amiga Action 96 %

"Hyper rapide, bourré d'action,  
entraînant et éclatant à jouer"  
The Sun

Bientôt sur votre Amiga (1Mo)

Distribué par PPS  
150, bd Haussmann 75008 PARIS

## GREMLIN

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.  
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,  
SHEFFIELD S1 4FS.

# 16

INTERET

# hits

## STRATEGIE ACTION

Ce génial mélange d'action, de diplomatie et de stratégie est tellement prenant que, fasciné par l'ampleur de la tâche, vous oublierez bien vite ses nombreux défauts de réalisation.

**PRIX**

**D**

## PRISE EN MAIN 19

Cassette vidéo explicative, épais manuel avec historique de toutes les provinces, cache pour le clavier, superbe intro avec voix digitalisées... que demander de plus ?

## GRAPHISMES 16

Les décors sont classiques, mais les visages des personnages, qui s'affichent en 3D, sont surprenants, de même que les cartes en fractale. La 3D des scènes d'action est identique à celle de *Midwinter*.

## ANIMATION 11

L'animation des scènes d'action en 3D est assez saccadée, ce qui nuit parfois à la jouabilité, et l'affichage des différents écrans est toujours désespérément lent.

## MUSIQUE 12

Au début, la musique angoissante alourdit l'atmosphère mais, finit à la longue par porter sur les nerfs.

## BRUITAGES 10

Les bruitages sont plutôt classiques et peu nombreux (bruits de moteurs et explosions).

## JOUABILITE 8

La lenteur d'affichage des écrans est exaspérante au point qu'on hésite parfois à perdre du temps pour jeter un coup d'œil à une carte ou un inventaire.

## DIFFICULTE CONFIRME

Les paramètres sont très nombreux et se compliquent au fur et à mesure.

## DUREE DE VIE 19

Beaucoup de temps est nécessaire pour pacifier une seule province. Alors, pour ce qui est de la totalité de l'Empire, je vous laisse imaginer le temps qu'il vous faudra.

La plupart des indications dont vous avez besoin se trouvent sur la carte. Vous pouvez tracer le chemin que vous désirez emprunter, puis passer en mode 3D pour voir votre véhicule suivre sa route. Vous pourrez éventuellement le reprendre en main à tout moment si le besoin s'en fait sentir.



Chaque ville est composée de plusieurs bâtiments dans lesquels vous pourrez trouver divers matériaux. Certains sont indispensables pour le fonctionnement de votre armée (essence, munitions, véhicules, équipement militaire).



La carte des cinq républiques qui composaient autrefois l'Empire : l'Ossia, le Ruzakhstan, la Belokraïne, la Servonia et, en haut à gauche, la Moldenia qu'il m'a fallu deux jours pour conquérir !

comprendrez véritablement toutes les possibilités qu'après de nombreuses heures de jeu. Hélas, une telle complexité se paye par de nombreux défauts de réalisation, et notamment des accès disques un peu lents : les cartes mettent un temps infini à

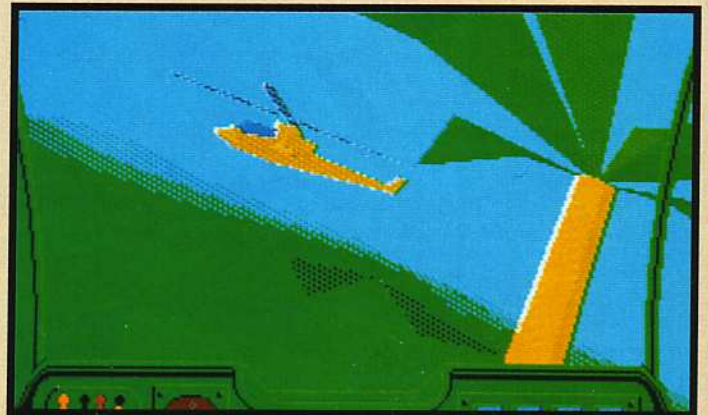
s'afficher, et le moindre inventaire vous fait perdre de précieuses secondes. Mais le jeu en vaut vraiment la chandelle, et vous apprendrez vite... à devenir patient !

Marc Lacombe

## COMPARATIF

### ASHES OU MIDWINTER ?

On ne peut s'empêcher de comparer *Ashes of Empire* à *Midwinter*... Il faut dire que Mike Singleton avait participé aux deux... Mais *Ashes* est stratégiquement bien plus développé que son prédécesseur puisque la simulation militaire (prise d'assaut de bâtiments lors de violents combats) a été enrichie d'éléments de diplomatie et d'économie (négociations avec les leaders de l'opposition dans chaque république, élections locales, gestion des ressources naturelles et d'énergie). La surface de jeu est par ailleurs bien plus vaste, et on a cette fois l'impression d'être passé du point de vue du fantassin qui se contente d'agir sur le terrain à celui du grand leader politique qui dirige l'ensemble de cet immense pays.





# PLANET'S EDGE

Manuel et  
textes à l'écran  
entièrement en  
français



**NEW WORLD COMPUTING, INC.**

DISTRIBUÉ PAR P.P.S.

150, boulevard Haussman 75008 Paris

Tél : 33 (1) 43 59 47 47

★ Disponible sur PC VGA 256 couleurs, disque dur nécessaire.

# THE TINIES

**16**  
INTERET

Toujours sous le label Kalisto, la jeune équipe d'Atreid Concept, développe désormais tous leurs nouveaux jeux sur MAC et PC Super VGA. Leur premier produit, *The Tinies*, est la copie -presque-conforme de *The Brainies*, testé sur Amiga dans *Tilt 95*. Si l'action est exactement la même, le jeu a été complètement relooké. Le résultat est surprenant !

**MAC**

Editeur : Kalisto;  
Concepteur : Didier Capdevielle et Pascal Gallon;  
Programmation : Fabrice Armesen;  
Graphisme et animations : Stephan Renaudin et Olivier Bailly-Maitre; Musique : Frédéric Motte.



Tous les 10 tableaux, le décor change. Ici nous sommes maintenant à la campagne. Utilisez les télétransporteurs pour atteindre les sleepers protégés par les haies.

**AVIS** JLL : OUI, MAIS... Diriger ces petites boules colorées est un vrai plaisir. La difficulté est très progressive, et les 20 ou 30 premiers niveaux se franchissent aisément. Finalement, ce jeu est très amusant, mais souffre de quelques défauts ennuyeux. Le contrôle à la souris est déplorable, et la version «couleur» ne permet pas de revenir au système sans quitter le jeu. Je trouve les sons réellement insupportables, chaque heurt avec un mur faisant sortir du Mac un cri de douleur pathétique...

Jean-Loup Jovanovic

**T**he Tinies sont des petites bêtes toutes rondes, poilues et facétieuses. Leurs incessantes plaisanteries provoquent de graves troubles à l'intérieur de leur planète appelée Sklumph. Certains, allèrent jusqu'à voler des vaisseaux spatiaux afin d'exporter leur bonne humeur communicative vers d'autres cioux. Le

Les choses commencent à se compliquer. Il y a des flèches qui vous empêchent d'aller où vous voulez et des cases «punch» qui ont des arguments frappants.

Le premier niveau est d'une simplicité enfantine. Il vous permet de vous familiariser avec les commandes. Choisissez de préférence les touches de clavier. L'utilisation de la souris est loin d'être évidente.



## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

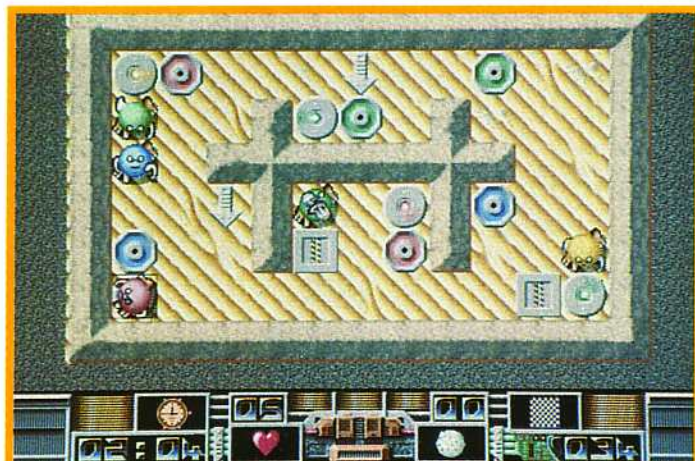
**Couleur :**  
Matériel : tout Mac disposant de 256 couleurs.  
Lecteur de disquettes haute densité et disque dur.  
Système : 6.0.5 ou plus récent.  
Mémoire : 3Mb de RAM minimum.  
Installation : 5 minutes  
Lancement : les fichiers de Tinies couleur sont compactés donc nécessité de les

copier sur le disque dur.

**Monochrome :**  
Matériel : tout Mac monochrome.  
Système : 6.0.5 ou plus récent.  
Mémoire : 2Mb de RAM minimum.  
Temps d'installation : rapide.  
Lancement : soit à partir de la disquette soit à partir du disque dur.

La notice du jeu est en français. La présentation de l'histoire des Tinies est originale et passionnante. A lire absolument !

roi des Tinies, le seul à avoir gardé la tête froide, vous exhorte de tout mettre en œuvre pour ramener, vivants, ces joyeux drilles. Les 100 niveaux que vous allez traverser ne sont pas une partie de plaisir. La réflexion est votre seule arme face à la détermination de ces bestioles à ne pas rentrer dans le rang. A l'intérieur de



**PROMO** de Novembre avec les Best du mois : **INDY.4** ou **FALCON 3** ou **ULTIMA VII** ou **REX NEBULAR**

avec une carte son achetée, le jeu P.C au choix : 295 F (le jeu livré seul 395 F)

### CARTES SON

**PRIX EN BAISSÉ**

- ✓ SOUND BLASTER ~~990~~ 890 F
- ✓ SOUND BLASTER PRO ~~1690~~ 1390 F
- ✓ SOUND BLASTER PRO + KIT MIDI ~~1790~~ 1590 F
- ✓ SOUND MASTER PLUS (100 % ADLIB) + 2 ENCEINTES 490 F
- ✓ SOUND MASTER 2 (Reconnaissance Vocale) 1390 F
- ✓ THUNDERBOARD 8 bits - 22 KHz 790 F  
Compatible ADLIB et SOUND BLASTER
- ✓ THUNDERBOARD pour Windows 3.1 990 F
- ✓ PRO AUDIO SPECTRUM PLUS ~~2650~~ 1890 F  
8 bits stéréo 44,1 KHz - synthèse FM  
Interface MIDI et SCSI (pour tout CD-ROM SCSI)
- ✓ PRO AUDIO SPECTRUM 16 : ~~3160~~ 2490 F  
La Seule 16 bits du marché  
Idem + Qualit. CD AUDIO (16 bits -44,1 KHz)
- ✓ Kit MIDI pour PRO AUDIO 790 F
- ✓ Kit Cablage SCSI pour PRO AUDIO pour lecteur SCSI interne 580 F  
pour lecteur SCSI externe 990 F
- ✓ AUDIOPORT : 1890 F  
La Carte Audio pour votre PORTABLE  
livrée avec 2 jeux - nécessite WINDOWS 3.1

### JEUX CD-ROM pour PC

#### @ LES HITS DU MOIS

- Battle Chess (échecs en 3D) 499 F
- Chess Master 3000 (le must !) 499 F
- Composer Quest (Encyclopédie Musicale) 889 F
- Conan (le barbare ..!) 499 F
- Crystalia (Compil : BAT ...) 499 F
- Loom 379 F
- Secret of Monkey Island 449 F
- Secret Weapons of Lutwaffe 389 F
- Sherlock Holmes 559 F
- Wing Commander / Mission 1 & 2 649 F
- Wing Commander / Ultima 6 649 F
- Wing Commander 2 Deluxe 499 F

#### @ AUTRES TITRES DISPONIBLES

- 360 Compilation (3 simulateurs) 669 F
- Air Warrior 399 F
- Carmen World Deluxe 669 F
- CD Game Collection 559 F
- ESS Mega (navette spatiale) 519 F
- European Championship (Foot-Ball) 379 F
- Fascination (Enquête Policière) 479 F
- Gunship / Midwinter 499 F
- Hound of Baskerville 379 F
- Infocom Collection 259 F
- Jones in the fast lane 479 F
- Just Grand'ma and me 449 F
- King Quest 5 499 F
- M1 Tank Platoon 359 F
- Magnetic Scroll Collection 319 F
- Mammals (Encyclopédie Mammifères USA) 519 F
- Mig 29 / Mig 29 Superulcum 499 F
- Mixed up Mother Goose (Pour Enfants) 449 F
- Pack Domark 2 (Nam + Prince of Persia) 499 F
- Railroad Tycoon 399 F
- Realms 379 F
- Red Storm / Carrier Command 399 F
- Rick / Savage / 3D Pool / Soccer 499 F
- Spirit of Excalibur 369 F
- Stellar 7 479 F
- Supremacy 369 F
- Town With no Name 399 F
- Wonderland 369 F
- Wrath of the Demon 389 F
- Zork Trilogy 229 F

**Le CD-ROM enfin abordable**

### LECTEUR CD-ROM MITSUMI

Interne avec carte et driver ~~2990 F~~ 2790 F  
interface AT directe sur contrôleur disque  
norme MPC - 150 Ko/s - 600 Mo

**Les offres CD-ROM ++**

### PACKAGE MULTIMEDIA ~~5060~~ 4390 F

PRO AUDIO SPECTRUM PLUS +  
LECTEUR CD ROM MITSUMI + 1 CD ROM "LOOM"

### MULTIMEDIA UPGRADE KIT PERSONAL

- SOUND BLASTER PRO + 5 CD ROM \* +
- ✓ Lecteur CD ROM interne 4990 F
- ✓ Lecteur CD ROM externe 5490 F
- \* Microsoft Bookshelf, Mammals, Jones in the fast lane, Sherlock Holmes, Prosonus
- ✓ Le Pack 5 CD ROM seul 1290 F

### MULTIMEDIA UPGRADE KIT BUSINESS

- SOUND BLASTER PRO + 5 CD ROM \* +
- ✓ Lecteur CD ROM interne 5990 F
- ✓ Lecteur CD ROM externe 6290 F
- \* Microsoft WORKS Windows, Action + Authorware Star, Prosonus, Sherlock Holmes
- ✓ Le Pack 5 CD ROM seul 1650 F

### Lecteur CD-ROM pour Sound Blaster + CD Fascination

- Interne 2790 F
- Externe 3590 F
- avec Sound Blaster Pro, CD interne 4490 F
- avec Sound Blaster Pro, CD externe 5336 F

**NOUVEAU**

### ✓ VGA BLASTER PRO ~~2680 F~~ 2390 F

Carte combinant :  
VGA 640x480 jusqu'à SVGA 1280x1024  
Accélérateur WINDOWS 3.0 et 3.1 (+30% de gain)  
100 % Compatible SOUND BLASTER PRO  
Interface CD ROM (BUS AT) et MIDI + Port joystick  
8 bits stéréo de 4 à 44,1 KHz  
livrée avec utilitaires et drivers

✓ Kit MIDI pour VGA BLASTER PRO 980 F

### ✓ VIDEO BLASTER (Acquisition vidéo) 2990 F

#### JOYSTICK pour PC

- ✓ Quickshot123 170 F
- ✓ Speedking Digital 188 F
- ✓ GRAVIS - LE MUST AUX USA (garanti 1 an) 307 F

Au Catalogue : Tous les jeux, logiciels et périphériques pour PC/AT - Configurations PC personnalisées et testées avec cartes sons, CD ROM .. etc.

Toutes les marques citées sont des marques déposées - Tous nos prix sont TTC

**BON DE COMMANDE à retourner à : BELIM Technologies, Polyparc, 13 rue V. Jankelevitch, 77184 EMERAINVILLE**

**Avec la Carte Bleue, commandez par téléphone : 64.61.78.78 ou Fax : 64.61.96.66**

Désignation	Référence	Qté	P.U	Total
Port : 7kg : 50 F / 10 kg : 80 F, autres poids + DOM/TOM			F	
Frais de contre remboursement			45 F	
<b>TOTAL</b>				

Mode de paiement

Chèque ou mandat-lettre

Date : ...../...../.....

Contre-remboursement

Carte Bleue N° .....

Date d'expiration / /

Envoyez-moi :  logiciels éducatifs pour PC / AMIGA / ATARI  Jeux

Liste configurations 386 & 486  Votre catalogue complet

Nom ..... Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code postal ..... Ville ..... tel.....

Signature obligatoire

Les produits doivent être retournés intacts et complets dans leurs emballages d'origine non déteriorés, frais port et C.R non remboursés. Les logiciels ouverts ne sont pas repris

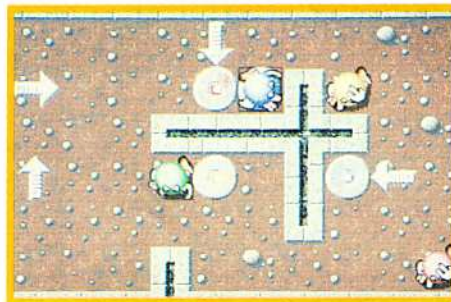


Les interrupteurs de couleur servent à allumer les sleepers. Il suffit de passer dessus pour les actionner.

The Tinies est un jeu d'équipe puisque chaque boule de poils a besoin de l'autre pour retrouver son chemin.



Le cœur et la pendule sont des bonus qui jonchent le sol des tableaux. Il est parfois préférable de ne pas les ramasser, si vous ne voulez pas perdre de temps.



chacune des salles du vaisseau, vous dirigez de un à quatre Tinies. Dans un temps donné (en moyenne 2 minutes), ils doivent rejoindre leurs sleepers. Ces capsules de sommeil sont de la couleur du pelage des Tinies : bleu, rouge, vert et jaune pour la version Mac couleur; noir, gris, blanc et hachuré pour la version monochrome. La difficulté est de trouver le bon chemin. Le problème est double. Tout d'abord, les Tinies se déplacent uniquement en ligne droite et ne s'arrêtent que lorsqu'ils rencontrent un obstacle. Cela vous oblige à étudier chaque trajectoire et à anticiper tous les déplacements. Vous n'avez pas fini de vous arracher les cheveux ! Le second problème

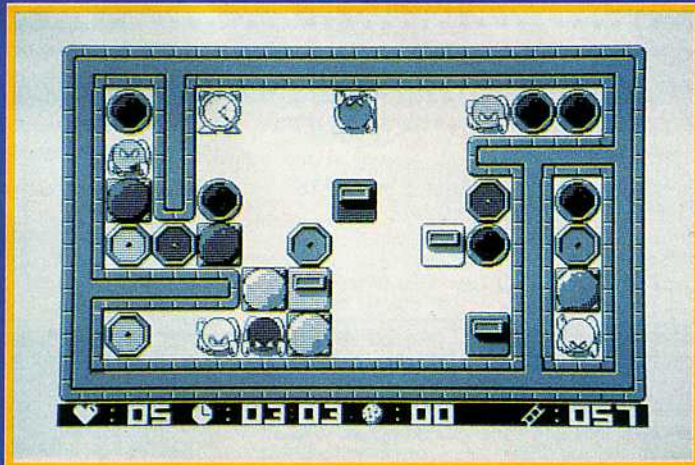
est la présence de cases « surprise » à partir du niveau 10. Intégrés au décor, elles sont pour la plus part difficilement contournables : punchers, bombes, flèches de direction... Heureusement, il existe des cases qui aident éviter ces obstacles ou du moins à redonner le moral au joueur en détresse : horloge qui rajoute des secondes, télé-transporteur, vies supplémentaires..

The Tinies est un jeu de réflexion original. Sa réalisation est parfaite. Son mode de contrôle peut paraître bizarre et difficile, mais à la longue, il se révèle très efficace. Le nettoyage des neurones à commencé, rendez-vous au tableau final !

Laurent Defrance

## VERSION MONOCHROME

C'est évidemment le même jeu sans les couleurs. Si vous n'avez jamais joué aux Tinies ou Brainies avant de lancer la version monochrome, vous risquez d'être un peu désorienté. Mettre le bon Tiny sur la bonne capsule n'est pas évident car les tons ne sont pas assez tranchés des «couleurs» grisées du décor. Pour le reste, il n'y a rien à dire. C'est toujours aussi captivant.



## REFLEXION

Voilà un excellent jeu de réflexion au mode de contrôle difficile dont l'originalité n'a d'égal qu'une jouabilité exemplaire.

**PRIX**

**D**

## PRISE EN MAIN 16

C'est du cousu main ! Les options du menu déroulant procurent un maximum de confort au joueur.

## GRAPHISMES 16

The Tinies sont très attachants. Les décors changent tous les 10 tableaux : désert, mer, terre... Les sprites colorés sont finement dessinés.

## ANIMATION 17

Incroyable, les animations de The Tinies ! Tout a été pensé dans le seul but de faire rire. Ils tirent la langue, s'assoupissent, s'écrasent contre les murs... Ils n'arrêtent pas de gesticuler et de faire des mimiques à la limite de l'insolence.

## MUSIQUE 16

Elle est terrible ! On a la pêche pour le reste de la journée.

## BRUTAGES 18

Insensé ! Il existe un nombre incroyable de bruitages très réalistes. Ecoutez les Tinies ronfler, vous n'allez pas en croire vos oreilles. Une qualité sonore digne des plus grands jeux !

## JOUABILITE 14

Difficile à maîtriser au début, le jeu devient, avec l'habitude, facilement maniable.

## DIFFICULTE 15

La progression de la difficulté est respectée. Cela devient franchement corsé à partir du niveau 50. Un mot de passe vous est offert à la fin de chaque tableau.

## DUREE DE VIE 14

Une fois terminé, le jeu perd évidemment de son intérêt. Pourquoi ne pas y rejouer en essayant de résoudre toutes les énigmes en un minimum de temps ?

**NOUVEAU!**



# **4 SUPER NINTENDO**

**A GAGNER PAR MOIS  
SUR LE**

# **3615 TILT**

**AVEC NOTRE JEU  
LE MEGA QUIZZ!!!**

**POUR CELA, REPONDS CORRECTEMENT  
A TROIS QUESTIONS PAR SEMAINE...  
ALORS, 3615 TILT ET TAPE \* QIZ**

**A TOUT DE SUITE...**

# **LE GUIDE 93** **de TILT et CONSOLES+**

Retrouvez dans ce numéro exceptionnel grand format tous les logiciels récompensés par les fameux **TILT d'OR** sur **CONSOLES** et sur **MICRO**. Avec tous les jeux micro et tous les jeux consoles qui ont marqué l'année 92. Des **TESTS et COMPARATIFS** détaillés qui vous permettront de **CHOISIR PARMIS TOUTES LES MACHINES DU MARCHÉ**, celle qui conviendra le mieux à vos besoins.

**OÙ S'APPROVISIONNER? FAUT-IL ACHETER NEUF OU D'OCCASION? EN FRANCE OU À L'ÉTRANGER? ET QUEL JOYSTICK SERA LE MIEUX ADAPTÉ À VOS JEUX FAVORIS?**

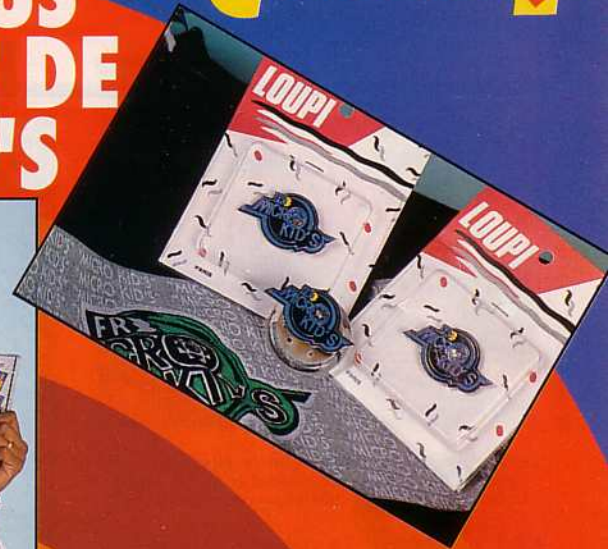
**TOUTES LES RÉPONSES DANS LE Guide 93.**

**LE GUIDE 93 SERA DISPONIBLE A LA MI-NOVEMBRE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX**

**TILT**  
MICROLOISIRS

# OFFREZ-VOUS LES GOODIES DE MICRO KID'S

**CONSOLES**



## COMMENT VOUS PROCURER LES GOODIES ?

### ▲ LE PIN'S :

A l'image de l'émission.  
Le pin's MICRO KID'S se devait  
«d'être technologiquement  
avancé», donc électronique  
et clignotant !  
Le pin's **ATATATA 85F**

### ▲ LE DISQUE :

... ou la K7 ! Tous les jingles  
de MICRO KID'S, ainsi que  
quelque morceaux choisis  
de jeux vidéo célèbres.



▲ En participant à l'émission (de plus en plus facile !).

▲ En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S.

▲ En vous rendant dans les points de vente Micromania, Soho. (Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S).

**Vous pouvez également vous les procurer grâce au bon de commande ci-dessous**

La K7 **ATATATA 80 F**

Le CD **ATATATA 120 F**

### ▲ LE TEE-SHIRT :

Disponible en blanc, noir, gris chiné (taille adulte et enfant)  
Logo MICRO KID'S vert et mauve **ATATATA 65 F**

### ▲ LE ST ATARI MICRO KID'S :

520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S **ATATATA 2 690 F**

### LE COLIS MICRO KID'S :

▲ Le pin's MICRO KID'S

▲ Le tee-shirt (coloris et taille au choix)

▲ Le dique MICRO KID'S

### AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 k7) **ATATATA 236 F**  
(plus 17 F de frais de port)

Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 CD) **ATATATA 266 F**  
(plus 17 F de frais de port)

**Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 236 F (plus 17 F de frais de port)  
colis MICRO KID'S CD au prix de 266 F (plus 17 F de frais de port)**

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Engène Carrière 75018 PARIS

ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : ..... PRENOM : ..... TEE-SHIRT : .....

ADRESSE : ..... Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : .....

..... CODE POSTAL : ..... Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....

VILLE : ..... Logo de couleur mauve ou vert : .....

**Signature des parents :**



**Edito**

**R**S : Rien à Signaler ! Puisque vous commencez à avoir l'habitude de cette rubrique. Ce mois-ci, deux flops assez gratinés que The Killer de notre petit frère Consoles+ (l'homme qui détruit plus vite qu'il ne teste) n'auraient pas reniés : *Red Zone* et *Carl Lewis Challenge*. Ils sont signés Psygnosis, ce qui n'est pas dans leur habitude. Quant aux nouveautés qui n'ont pas franchi la barre des 15/20, ce ne sont pas forcément des mauvais jeux (*Viking*, *Curse of enchantia...*). Il leur manque pour la plupart le petit rien qui fait les grands softs. Les versions des hits se retrouvent dans cette rubrique. On aurait aimé vous les présenter sur deux pages mais il faut savoir laisser la place à l'actualité... Bonne lecture et à bientôt... si vous le voulez bien.

Laurent Defrance



## STRIKER

16

ATARI

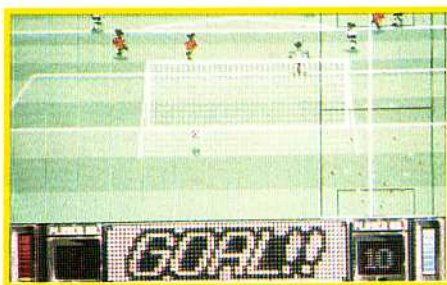
**Enfin une bonne nouvelle pour les ataristes : le jeu de football signé Rage Software joue les prolongations sur le ST. Striker (testé sur Amiga dans le Tilt 105) mérite largement sa place de coleader au côté de l'indétrônable Kick Off. Plus axé « Arcade », il élargit son public.**

Vous allez participer à une méga-coupe du monde où 64 équipes s'affrontent. Pas de championnat mais des rencontres par éliminations directes. Il est vraiment conseillé, au départ, de sélectionner une des meilleures équipes du tournoi (Allemagne, Italie, France...). Ainsi, le contrôle de la balle, les tirs et les dribbles seront beaucoup plus faciles avec ces gros « calibres » que si vous choisissiez Le Mozambique ou l'Albanie. Par contre, une fois que vous maîtriserez parfaitement le jeu, il est plus « fun » de jouer avec des petites équipes. C'est un véritable challenge qui s'offre alors à vous. La représentation graphique est d'assez bonne qua-

11 joueurs à l'écran et il reste encore de la place pour faire des combinaisons de une-deux. Les deux barres de niveau des deux extrémités de l'écran indiquent le degré de fatigue des joueurs.

lité, bien que les traditionnelles bandes noires autour de l'écran rendent la partie moins lisible. Les longues passes en « sandwich » sont fortement déconseillées car vous n'avez pas la possibilité de voir où elles vont atterrir. Le radar ne s'affiche que lors des coups de pied arrêtés. C'est dommage car, pour une fois, il aurait été très utile. Toutes les actions peuvent être revisualisées indéfiniment. Une joie indéfinissable taquine votre ego, à chaque fois que vous marquez un but car l'ordinateur vous remontre l'exploit au ralenti ou en accéléré avant ou arrière. Le contrôle du ballon est paramétrable. C'est à vous de définir le taux de réalisme que vous voulez attendre. La nature du terrain, la durée du match et les prolongations font parties des options.

La prise en main de *Striker* est intuitive. Vous parviendrez sans problème à réaliser les coups les plus fous en utilisant simplement la manette de direction. *Striker* prend toute sa force si vous y jouez à deux. De grands moments de tension en perspective. Laurent Defrance



Le gardien n'a pas bougé : Le tir a été si violent qu'il en est resté cloué sur place !

Editeur	RAGE SOFTWARE
Type	Football
Graphismes	15
<i>Très simples, ils restent toujours lisibles. Quelques scènes humoristiques pimentent le jeu.</i>	
Animation	16
<i>Toutes les attitudes des joueurs sont représentées, coups de tête, tackles... Et les plongeurs du gardien sont très réalistes. Une excellente animation pour ce type de jeu.</i>	
Bande-Son	8
<i>Peu de bruitages et une musique quasi inexistante. La bande sonore ne marque pas de point !</i>	
Prix	C

VERSION



# LIVERPOOL

AMIGA

La célèbre équipe anglaise de football, Liverpool, est mise en vedette dans ce jeu de Grandslam. Vous jouez le rôle de l'entraîneur et des joueurs en ayant comme objectif de remporter le Championnat (composé de 22 équipes) et la Coupe d'Angleterre. Coutumiers du fait dans la réalité, les Reds de Kenny Dalglish aimeraient réitérer leurs exploits sur micro.

Les 20 Diables rouges de l'équipe de football de Liverpool sont caractérisés par des données qui décrivent l'état de leur force, de leur habileté, et de leur situation au sein de l'équipe (si le joueur est blessé ou expulsé...). Le choix se révèle être assez simple. Vous n'avez qu'à sélectionner 11 joueurs qui récoltent les meilleurs résultats. Choisir la formation tactique de l'équipe ne sera pas, non plus, bien difficile. Il y en a seulement trois et, à l'heure actuelle, ces stratégies de jeu sont totalement dépassées. Et c'est vraiment au hasard que vous sélectionnez un schéma tactique plutôt qu'un autre. De plus, puisque vous ne dispo-

Editeur : \_\_\_\_\_ **GRANDSLAM**  
 Type : \_\_\_\_\_ **Football**  
 Graphismes : \_\_\_\_\_ **10**  
 La taille des sprites est correcte et la représentation du terrain en légère plongée est séduisante. Mais pourquoi afficher un « radar » qui occupe les 1/5 du terrain ?  
 Animation : \_\_\_\_\_ **9**  
 Le scrolling est d'un niveau assez moyen. Le déplacement des joueurs est hésitant et peu naturel.  
 Bande-Son : \_\_\_\_\_ **11**  
 Une bonne musique au début du jeu et puis plus rien ! Les bruitages de la foule fatiguent à la longue. Les rebonds de la balle complètent la bande sonore.  
 Prix : \_\_\_\_\_ **C**



9

Les diables rouges de Liverpool sont loin d'enflammer le stade. Tout au plus, vont-ils réussir à vous faire perdre votre temps !

Ne cherchez pas la balle, elle est déjà au fond du but... et le gardien n'a pas bougé d'une semelle.



serez d'aucun renseignement sur la manière de jouer de votre adversaire, vous aurez beaucoup de mal à choisir la bonne formation pour la contrer ! Si vous opérez des changements, il faut recomposer l'équipe. Nouvelle aberration : seuls les portraits des joueurs (images digitalisées) sont visibles. Il faut donc apprendre à les reconnaître pour les passer.

Les adversaires jouent toujours de la même façon : passes courtes et tirs des 18 mètres. Et, un comble pour un sportif de chambre, lorsqu'il y a un but, vous ne verrez même pas la balle franchir la ligne ! C'est vraiment à vous de faire le jeu. Le contrôle est simple et les combinaisons de jeu réduites au minimum. Liverpool n'apporte rien de neuf dans le domaine des logiciels de foot. Kick Off peut dormir sur ses deux oreilles.

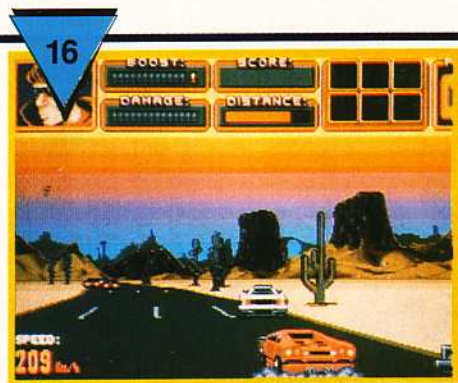
Laurent Defrance

# CRAZY CARS III

ATARI

Revoici les fous du volant de Crazy Cars III. La version ST est aussi intéressante que celle sur Amiga (Tilt 105). Bien sûr, l'animation est moins rapide et les graphismes moins colorés, mais le principe de jeu original est toujours aussi séduisant.

Vous êtes au volant d'une superbe Diabolo rouge, qui donne toute sa puissance, le samedi soir, sur les routes américaines. Ces courses interdites



Un concurrent, conduisant la voiture blanche, tente de vous barrer la route. Dans Crazy Cars III tout est possible, rien n'est permis !

n'empêchent pas des pilotes de tous poils d'y participer. Tous les risques peuvent être pris par les apprentis champions. Tout est bon pour réaliser leurs rêves, rapporter un maximum d'argent et finir en tête de la première division. Avant de prendre les commandes de votre bolide, vous devez sélectionner la course à laquelle vous voulez participer.

La météo, le relief et les concurrents sont les trois éléments à prendre en compte lors de votre choix. La séance des paris donne du piment au jeu. Vous misez sur vos chances de victoires.

C'est un des moyens les plus efficaces, mais au combien dangereux, de gagner assez d'argent pour équiper votre voiture de turbo, brouillard de radar et autres lunettes à infra-rouge. Sur la route, vous n'êtes pas seul.

Etant donné que ces courses sont proscrites, les « cops » ont déballé toute leur artillerie pour faire échec à cette horde sauvage. Si vous ne respectez pas la limitation de vitesse, ils se lanceront à vos trousses, sirènes hurlantes. Ils ont aussi placé des radars sur les bas côtés qui enregistrent vos excès. L'amende n'est pas loin à moins que vous parveniez à les semer. Pour changer de division, vous devez participer à une course contre la montre assez spéciale où de gros camions américains circulent à double sens.

Le contrôle au joystick est très satisfaisant ainsi que la prise en main du jeu : séances d'entraînement où il est possible de courir sur des circuits où vous n'avez pas accès au début du jeu, système de sauvegarde, etc.

Crazy Cars III ne manque pas de souffle et même sur Atari, il affiche clairement ses prétentions : être la plus performante des courses de voitures.

Laurent Defrance

Editeur : \_\_\_\_\_ **TITUS**  
 Type : \_\_\_\_\_ **course de voitures**

Graphismes : \_\_\_\_\_ **16**  
 Les décors changent à chaque course. Le réalisme des obstacles et la qualité des sprites est de bonne qualité sur Atari.

Animation : \_\_\_\_\_ **17**  
 Plus rapide que Lotus III et Jaguar réunis, il n'y a pas de place pour les trainards !

Bande-son : \_\_\_\_\_ **15**  
 Les bruitages sont à la hauteur du jeu : réalistes et pleins de punch.

VERSION

NOUVEAUTE

## VIKINGS

13

AMIGA

**Krysalis nous propose de revivre la grande période des conquêtes vikings à travers ce jeu de stratégie. C'est, en fait, Defender of the Crown sans les scènes d'action. De la stratégie pure, à la portée de tous. On se laisse très facilement prendre au jeu.**



NOUVEAUTE

Chaque joueur incarne un seigneur à la tête d'un royaume qui tente de conquérir l'Angleterre et ses pays avoisinants. Au début, vous ne disposez que d'un territoire limité à quelques régions. Votre premier travail est de veiller à ce que votre population ait de quoi manger. Ensuite, il faut songer à lever des armées qui partiront, sous votre commandement, envahir les terres voisines. Loin de vos bases, vous devrez construire de nouveaux châteaux, des ports, et acquérir des matières premières (bois, pierre et fer) qui serviront à l'équipement militaire et à vos nouvelles constructions. Il faut penser aussi à équilibrer vos dépenses et vos recettes. Les taxes ou les ventes de certains produits vous permettent d'avoir de l'argent pour continuer la guerre : les fines lames, les archers, les chevaliers ou les catapultes ne se trouvent pas sous le sabot d'un cheval. L'or, le fer et le bois vous permettront de développer une armée forte

et puissante. Une fois qu'un combat est engagé, vous ne pouvez plus agir sauf pour donner l'ordre de se retirer. La victoire dépend du nombre d'hommes engagés, du moral des troupes et de l'équipement des soldats. Au début, les terres à coloniser sont défendues par de pauvres paysans sans défense. C'est du gâteau, tant que vous ne rencontrez pas l'armée d'un autre seigneur. A la manière de *Defender Of The Crown* vous communiquez avec vos hommes par l'intermédiaire de menus et d'écrans intermédiaires. Le contrôle par la souris est idéal. Ce qui fait la force de ce programme, c'est le tutorial proposé dans la notice. Il décrit avec minutie et intelligence la manière à

Au début du jeu, les territoires qui entourent votre forteresse sont peuplés de paysans peu enclins à vous laisser envahir leurs terres. Les premiers combats ne posent pas de difficultés mais ne pensez pas remporter la victoire, la fleur au fusil.

## RED ZONE

6

AMIGA

**Red Zone est censé être une simulation de course de motos. Mais il faut lire la notice pour s'en convaincre. Psygnosis a complètement loupé la chicane en réalisant cette prétendue simulation injouable et inintéressante.**

Ce n'est pas parce que la mode est au jeu en 3D surface pleine qu'il faut obligatoirement en mettre à toutes les sauces ! *Grand Prix* et *Road & Track* sont les exceptions qui confirment la règle. *Red Zone* n'a rien à voir avec ces deux simulations. Dans le jeu de Psygnosis vous enfourchez une puissante moto pour tenter de décrocher le titre de champion du monde. Six autres concurrents ont le



FLOP

Même à petite vitesse, il est extrêmement difficile de passer les virages. La moto « guidonne » dans tous les sens, pour finir le plus souvent dans les décors, au demeurant inexistant.

même objectif. Il faut déjà être un fameux pilote pour se qualifier. D'autant que le contrôle de la moto est un vrai casse-tête. Les commandes sont simples, mais le moindre écart est fatal : ça « guidonne » dans tous les sens. Chaque virage devient un calvaire. Se qualifier relève de la mission impossible. Vous avez accès à des options telles que l'affichage de la piste (un cadre qui vient se coller juste devant votre trajectoire !), le curseur qui contrôle le degré d'inclinaison de la moto (seul élément vraiment utile), ou la visibilité (ce qui n'a



strictement aucun intérêt. A chaque collision, les pénalités augmentent. Il est possible de réparer en s'arrêtant aux stands. Courir sur ces dix grands circuits, va sûrement vous sembler très long et très pénible. A croire que l'éditeur ne s'est pas mis à la place du joueur. Laurent DeFrance

Editeur ————— KRYSA LIS  
 Type ————— stratégie "historique".  
 Graphismes ————— 14  
 Les décors sont clairs et très colorés. Mais les armées sont représentées par des drapeaux, ce qui rend le jeu peu vivant.  
 Animation ————— 10  
 Dommage qu'il n'y ait pas de scène animée des combats. La carte scrolle dans tous les sens. C'est la seule véritable animation.  
 Bande-Son ————— 6  
 Une seule musique au début du jeu et pas de bruitages. La bande sonore a été laissée de côté.  
 Prix ————— C

Editeur ————— PSYGNOSIS  
 Type ————— Simulation de course de motos  
 Graphismes ————— 5  
 Les décors et les motos en 3D « futuristes » vous donnent l'impression d'être sur une autre planète et vous vous demandez ce que vous y faites !  
 Animation ————— 6  
 Si vous retirez tous les détails du décor vous arrivez à une vitesse d'animation raisonnable. La moto, pousseive, met beaucoup de temps avant d'atteindre sa vitesse de pointe.  
 Bande-Son ————— 9  
 Les bruitages sont corrects bien que les coups de freins ressemblent à ceux d'une voiture. Pas de musique durant tout le jeu !  
 Prix ————— C

# CARRIERS AT WAR

PC EGA/VGA

14



**Le grand spécialiste des wargames, SSG frappe à nouveau avec cet Harpoon amélioré. Fini les parties de batailles navales dans votre baignoire, vous allez pouvoir orchestrer des combats maritimes et aériens comme si vous y étiez.**

L'action se déroule de 1941 à 1945 durant la guerre du Pacifique. Six célèbres conflits vous sont proposés, dont Pearl Harbour et la bataille de Midway. Le joueur peut incarner les forces américaines ou japonaises, selon son choix. Chaque scénario met plusieurs commandants de flotte en présence, ces derniers se dirigeant indépendamment les uns des autres. Ainsi, la célèbre bataille de Pearl Harbour oppose quatre officiers : Deux de nationalité japonaise à deux officiers américains. A vous de choisir combien de flottes vous allez commander, à moins que vous ne préfériez jouer à plusieurs jouer à plusieurs. Votre but est de mener au combat des navires de guerre, porte-avions et zincs de l'époque. Bien qu'il n'y ait que six scénarios, la stratégie employée par l'ordinateur peut être modifiée à chaque nouvelle partie. L'écran principal

représente une carte maritime, façon *Harpoon*, sur laquelle vont évoluer les forces en conflit. Mais contrairement à *Harpoon*, le joueur donne ses ordres via des icônes visibles à l'écran. Les menus déroulants sont toujours présents mais ne servent que très rarement. Votre rôle consiste à définir les destinations de vos vaisseaux de guerre et à envoyer vos avions effectuer des attaques éclairs, escortes, bombardements..., le tout en temps réel.

Si au premier abord, cela peut paraître simpliste, il n'en est rien. Il vous faudra lire attentivement la notice avant de manier parfaitement le jeu. Très complexe, il vous propose une panoplie d'options variées. Les graphismes en VGA 16 couleurs 64 x 350 sont très corrects et nettement plus beaux et colorés que ceux d'*Harpoon*. Les animations se résument aux déplacements des icônes sur la carte ainsi qu'aux explosions lors des scènes de combat. Les bruitages restent moyens mais agrémentent les combats. *Carriers at War* est un très bon petit wargame qui mérite d'être découvert. Un éditeur de scénarios ne devrait pas tarder à suivre.

Thomas Alexandre



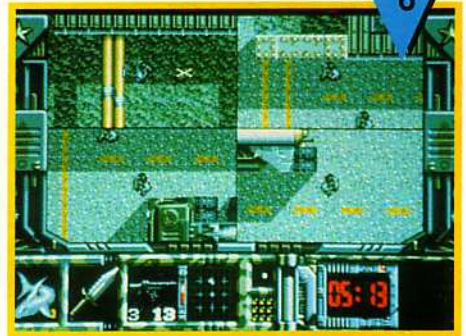
De cet écran, vous allez gérer l'évolution de vos troupes. Les icônes, à droite, commandent les avions et les navires.

Editeur \_\_\_\_\_ SSG  
 Type \_\_\_\_\_ Wargame  
 Graphismes \_\_\_\_\_ 14  
 Les cartes sont fines, les icônes stylisés, chaque navire ou avion dispose d'une superbe représentation graphique. Bref, tout pour plaire.  
 Animation \_\_\_\_\_ 11  
 Beaucoup trop rare à mon goût. Elle ne concerne que les déplacements de vos forces sur la carte et les explosions lors des combats.  
 Bande-son \_\_\_\_\_ 12  
 Une musique agréable et quelques bruitages uniquement lors des scènes de bataille.  
 Prix \_\_\_\_\_ C

# SPECIAL FORCES

PC

Très violent et très militariste, *Special Forces* est la preuve qu'un éditeur ne peut pas être génial dans tous les domaines.



Special Forces se veut le commando stratégique du PC. Et bien, c'est raté !

Bienvenue à Fort Bragg ! Vous allez former un commando de quatre hommes dont les principales qualités sont d'exceller dans l'art d'étriper leur prochain. Votre première mission est très simple : « Un baron de la drogue a enlevé le président d'un pays ami. Libérez l'otage ». Si vous voulez un conseil, ne perdez pas trop de temps en préparatifs : armez vos quatre Schwartzys, faites-les monter dans l'hélico et balancez-les dans la jungle. Ensuite, vous n'aurez qu'à occire tout ce qui bouge entre vous et votre objectif. Bien sûr, par la suite, vos missions nécessiteront un peu de doigté, mais guère plus... Vous apprendrez juste à vous servir de grenades, de roquettes et autres joyeusetés dans des paysages inamicaux (vous préférez le désert ou la banquise ?). Cette fois, Microprose m'a déçu. Ces spécialistes de la simulation loupent rarement leur coup. Malheureusement, *Special Forces* est raté : d'un intérêt restreint, d'un maniement hasardeux (mon joystick perdait le Nord !), d'une durée de vie très limitée, ce jeu d'action (je n'ose pas y voir de stratégie) n'intéressera que les "Gros Bill" nostalgiques des premiers (et indigents) shoot'em up. Et comme je n'en suis pas un, il ne me reste plus qu'à espérer que Microprose revienne à ses premières amours.

Piotr Korolev

Editeur \_\_\_\_\_ MICROPROSE  
 Type \_\_\_\_\_ Action  
 Graphismes \_\_\_\_\_ 12  
 La vue aérienne n'est pas extraordinaire et les décors manquent de variété.  
 Animation \_\_\_\_\_ 14  
 Pour la fluidité, pas de problème. Mais pourquoi mon joystick n'a-t-il pas supporté le jeu ?  
 Bande son \_\_\_\_\_ 10  
 Pour être honnête, elle m'a été totalement indifférente. Les bruitages font ce qu'ils peuvent. Les musiques... bof !  
 Prix \_\_\_\_\_ D

## THE CARL LEWIS CHALLENGE

AMIGA



Revivre les grands moments des J.O. de Barcelone avec les yeux de Carl Lewis, sept fois médaillé d'or. Voilà le pari que s'est lancé Psygnosis. Pari perdu, c'est un flop total.

5 épreuves en tout et pour tout (100 mètres, 110 mètres haies, lancer du javelot, saut en hauteur et saut en longueur), c'est un peu juste ! Pour les sports olympiques, les éditeurs manquent d'imagination. Voilà encore un fiasco. Première aberration : le sens du scrolling. Toutes les épreuves se déroulent de droite à gauche ! L'œil n'est pas habitué à suivre cette direction. Second sujet de mécontentement, l'aspect simulation. 5 semaines pour entraîner une équipe olympique c'est fastidieux, même si, dans la réalité, c'est ce qui se passe. Mais j'avoue n'avoir ressenti aucune vibration lors de ces séances d'entraînement. Voilà des tableaux très savants, où votre seule action est de cliquer. Ensuite, soit vous regardez vos athlètes concourir pour le meilleur et surtout le pire, soit vous prenez votre joystick et vous le secouez de droite à gauche pour les faire avancer. C'est la folie dans le stade ! Psygnosis a voulu faire une simulation de sport new look. Comme pour Red Zone, il n'a pas pensé au plaisir du joueur. Cela deviendrait-il une (mauvaise) habitude ?

Laurent Defrance

Editeur ————— PSYGNOSIS  
 Type ————— Simulation de sport olympique  
 Graphismes ————— 8  
 Couleurs pâlichonnes et sprites mal dessinés.  
 Quelques digits de qualité, mais c'est bien peu.  
 Animation ————— 7  
 Votre athlète semble « tourner » au ralenti. Les décompositions des mouvements c'est beau, mais ça n'a aucun intérêt pour ce type de jeu.  
 Bande-Son ————— 12  
 Seule la musique relève le niveau du jeu. On se croirait dans une boîte de nuit. C'est sympa !  
 Prix ————— C



5

Au premier plan, votre athlète en plein effort, dans la foulée des plus grands sprinters. Malheureusement ce jeu ne restera pas dans les annales.

## BIRDS OF PREY

PC



FLOP

Les véritables professionnels de la simulation de combat aérien trouveront sûrement ce jeu (testé sur Amiga dans le Tilt 99) très complet, réaliste, passionnant et... complexe. Vous n'êtes qu'un « bleu » dans ce domaine ? Ne perdez pas de temps à y jouer, vous allez vous arracher les cheveux !

Commencer par étudier, de nombreuses heures, les tableaux de bord de tous les avions présentés par Electronic Arts. Soviétiques, anglais, américains, français... tout ce qui vole à l'heure actuelle est disponible dans Birds of Prey. Les missions sont nombreuses et variées. Un court briefing vous explique ce que l'état-major attend de vous : escorte de bombardiers, raids aériens en zones

ennemies, largage de parachutistes, etc. L'armement de l'avion est un moment délicat : s'il y a surcharge, le décollage ne pourra pas se faire. Vos bases sont terrestres ou maritimes, avec décollage d'un porte-avion. Les scènes de pilotage sont difficiles. Et l'apprentissage des touches et des options se fait au détriment du plaisir de jouer. Toutes les 5 secondes, il faut stopper son vol pour se plonger dans le manuel ou se concentrer sur les menus déroulants afin d'analyser ses futures commandes. Si vous dépassez les premières heures de « décollage », vous serez le pilote le plus heureux de la simulation aérienne.

Laurent Defrance



Electronic Arts est passé maître des simulations de vol. Stratégie et combats sont les principales composantes de Bird of Prey.

Le niveau de difficulté très élevé du jeu en rebute plus d'un. Mais si vous prenez la peine de passer plusieurs heures sur cette simulation, vous serez complètement subjugué par son réalisme et son professionnalisme.

Editeur ————— ELECTRONIC ARTS  
 Type ————— simulation de combat aérien  
 Graphismes ————— 14  
 Les décors ne varient pas beaucoup. Les vues extérieures apportent du relief au jeu. Les instruments du tableau de bord sont bien représentés.  
 +1  
 ANIMATION ————— 15  
 Aucune saccade sur PC par rapport aux trois images/secondes sur Amiga. Il aurait même tendance à partir en vrille sans que l'on s'en aperçoive !  
 +1  
 BANDE-SON ————— 17  
 Avec une Soundblaster vous allez être aux anges. Le bruit des réacteurs fait monter la tension, et les explosions des différentes armes sont d'un incroyable réalisme.  
 PRIX ————— C

# Millenium

PC

12



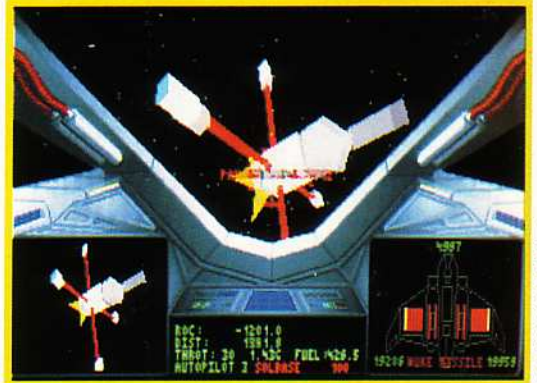
La reconquête de la Terre était une idée qui avait déjà fait ses preuves. Exemple d'une conversion ratée, Millenium aurait peut-être mieux fait de rester sur ST et Amiga. Espérons que la suite, Deuteros, sur PC, sera plus réussie.

**Mélange de stratégie et de gestion, Millenium (anciennement Millenium 2.2) vous propose de développer des colonies dans le système solaire, avec, comme objectif, la reconquête de la Terre. Mais vous n'êtes pas le seul, et certains sont bien décidés à vous en empêcher. Quel dommage que la conversion ne soit pas à la hauteur.**

A la suite - suppose-t-on - d'une guerre nucléaire, notre belle planète est devenue invivable, et le dernier bastion de l'Humanité s'est réfugié sur la Lune. Vous devez élaborer de nouveaux outils (sources d'énergie, véhicules, armes...), coloniser les planètes et les satellites du système solaire et, enfin, rendre de nouveau la Terre habitable. Evidemment, il y a une légère difficulté : les Martiens désirent soumettre tout le système à leur autorité, et vous attaqueront dès que vous représenterez une menace.

Ce jeu, déjà ancien sur ST et Amiga, n'a guère évolué en passant sur PC. Les graphismes MCGA sont quelconques, la musique inexistante, et les bruitages vous feront regretter d'avoir une carte sonore (Sound Blaster ou Sound Master 2). Le *brrrr brrrr* qui se fait entendre chaque fois que vous fabriquez quelque chose semble avoir été créé pour donner mal au crâne... L'ergonomie tout souris, qui à l'époque avait fait sensation, est maintenant utilisée dans la plupart des jeux. Cela n'empêche pas *Millenium* d'être un jeu presque agréable, bien qu'il n'offre plus le même intérêt qu'à sa sortie, et qu'il ne se joue qu'en quelques heures (pas plus de deux si vous connaissez déjà le jeu). L'absence d'amélioration est manifeste, le jeu se contentant de 500 Ko de livres et ne prenant que 600 Ko sur disque (il se pratique également sur disquette).

Jean-Loup Jovanovic



Missions diverses et réalistes, environnement soigné, *Mantis* aurait pu être un grand jeu. Malheureusement, la jouabilité n'est pas à la hauteur. L'impression de mouvement, en particulier, est loin d'être convaincante.

Vous incarnez Viper, un pilote émérite aux commandes d'un chasseur spatial *Mantis* pour affronter ces maudits aliens. Je vous l'ai dit, j'avais beaucoup aimé *Warhead*, j'ai donc retrouvé avec plaisir le vaisseau et son mode de pilotage déconcertant (à base de pilote automatique et de poussée/contre-poussée) et surtout les missions qui vous entraînent petit à petit dans une grande aventure. Le jeu souffre cependant de nombreux défauts. Les auteurs ont rajouté de superbes séquences calculées en images de synthèse mais elles sont trop répétitives pour faire de *Mantis* un nouveau *Wing Commander 2*. Il y a pire. Les déplacements dans l'espace, par exemple : on n'a pas du tout l'impression de bouger (les étoiles, situées à des milliers d'années-lumière, sont évidemment fixes). Votre ordinateur de bord simule le mouvement par une grille de points dont l'effet ne convaincra personne. Quant aux combats, ils se résument rapidement à appuyer plus vite que l'ennemi sur la touche qui libère les missiles. La 3D est plutôt moyenne et le manuel totalement incomplet (certaines touches ne sont indiquées que dans un fichier READ.ME et d'autres semblent ne pas fonctionner du tout). Il faut vraiment être pris dans l'histoire pour pardonner tous ces bugs. Même si j'ai pris un certain plaisir à y jouer, je ne peux donc pas décemment vous conseiller *Mantis*. Il aurait pu être grandiose mais sa réalisation est vraiment trop bâclée. J'espère cependant que Microprose aura la bonne idée de concocter une nouvelle version car, je le répète, *Warhead/Mantis* gagnerait vraiment à être connu !

Dogue de Mauve

Editeur	IMPRESSIONS
Type	Stratégie/gestion
Graphismes	10
Le VGA ressemble à de l'EGA, et l'EGA. Si le nombre de couleurs a probablement augmenté, l'ambiance qui s'en dégage est loin de valoir celle des autres versions.	
Animations	5
Hormis les phases d'action (tir spatial en 3D surfaces pleines), les animations se limitent à quelques clignotements maladroits...	
Bande-son	5
Beurk ! Qu'on arrive à rendre sur une carte sonore la qualité des bips du haut-parleur du PC me sidère. Moi, je coupe le son. Vous pouvez faire ce que vous voulez...	
Prix	C

# Mantis

PC

9

**Très attendue à la rédaction, cette nouvelle mouture de Warhead (un ancien jeu sur ST et Amiga) n'a malheureusement pas su tirer parti des avantages de son modèle. Une grande déception...**

Cela faisait déjà un bout de temps que Microprose annonçait *Mantis*. Dès les premières images, j'avais reconnu *Warhead*, un jeu passé inaperçu mais qui m'avait passionné lors de sa sortie sur ST il y a plus de deux ans. Il s'agissait d'une odyssée spatiale à la Elite mais dotée d'un scénario mouvementé et original. L'histoire en est simple : des extra-terrestres insectoïdes ont attaqué la Terre et décimé la majeure partie de la population. Seule face à cette menace, la station spatiale Solbase. Elle est construite par l'organisation mondiale Fist Of Earth qui accueille la flotte de combat terrestre.

Editeur	MICROPROSE
Type	Combat spatial
Graphismes	14
La note est réhaussée par toutes les séquences en images de synthèse.	
Animation	9
La 3D n'est vraiment pas extraordinaire et l'impression de mouvement est pour le moins ratée.	
Bande-son	16
Avec une Roland et une Sounblaster, vous aurez droit à une super ambiance sonore.	
Prix	D

NOUVEAUTE

NOUVEAUTE



## Curse of Enchantia



AMIGA

**Curse of Enchantia, le nouveau jeu de Core Design, est un jeu d'exploration plus proche de la succession de problèmes à résoudre que du véritable jeu d'aventure dotée d'une bonne intrigue. Il devrait plaire aux amateurs de puzzles.**

Il y a bien longtemps existait un pays nommé Enchantia gouverné d'une main de fer par des sorcières maléfiques. L'une d'entre elles, à la recherche de l'éternelle jeunesse, se mit en quête d'un jeune homme plein de vigueur pour parvenir à ses fins. Malheureusement, de telles personnes n'existent pas en Enchantia et l'horrible sorcière dut se résigner à capturer sa proie dans une autre dimension, en l'occurrence la nôtre, bien que selon les lois micro-physico-temporelles, ce ne soit guère indiqué ! Vous jouez le rôle de Brad, la pauvre victime, et vous débutez la partie d'une manière fort singulière et, plus précisément, pendu par les pieds dans une prison. Pas de panique, la situation semble désespérée mais dans *Curse of Enchantia*, il existe toujours un moyen de s'en sortir et généralement un seul. C'est le problème majeur de

ce jeu. Toutes les actions se font à l'aide d'une série d'icônes qui interagissent entre elles de manière logique. Il y a de nombreuses actions possibles, mais le hic, c'est que le jeu est très linéaire, trop même. Pour progresser, le joueur doit obligatoirement faire des actions spécifiques, ce qui a pour effet de déclencher comme par magie de nouvelles possibilités pour continuer dans le jeu. Donc, on se sent «libre» tout en étant effroyablement guidé. Cela risque de désorienter pas mal de joueurs, à moins que vous n'aimiez résoudre des énigmes, à tour de bras.

Marc Menier

Editeur	CORE DESIGN
Type	aventure/énigme
Graphismes	13
Le niveau des graphismes est assez inégal, cependant ils sont généralement de bonne qualité.	
Animation	12
Le scrolling se fait quasiment par à-coups, heureusement que les animations sont meilleures.	
Bande-son	8
La version testée ne comportait pas de musique et presque pas de bruitage. Sera-t-elle modifiée dans la version finale?	
Prix	C

## Utopia



PC

**Nominé aux Tilt d'Or 91 (battu d'un cheveu par Civilization), Utopia méritait de figurer dans la logithèque du PC. Voilà qui est chose faite désormais.**

Alors que les versions Atari ST et Amiga de ce superbe logiciel sont sorties il y a plus d'un an et que ces machines disposent désormais d'un data disk, la version PC fait enfin son apparition. Vous incarnez le directeur d'une colonie humaine basée sur une planète hostile, où les conditions de vie sont particulièrement difficiles. A des problèmes d'intendance et de survie s'ajoute un autre aspect tout aussi épineux : la présence d'aliens agressifs. C'est à vous qu'il appartient de prendre les bonnes décisions et de trancher : nettoyer le terrain, construire les bâtiments et les usines et acquérir l'armement militaire indispensable, encourager la recherche, espionner les aliens et ne pas hésiter à les pilonner avant qu'ils n'attaquent. Le but du jeu est de permettre à vos colons de survivre dans un monde impitoyable, et même de les rendre heureux, ce qui n'est pas une sinécure dans ce contexte ! La conversion sur PC est excellente et permet de jouer sans problème même sur de petites configurations. Une conversion heureuse pour un jeu tout à fait prenant.

Jacques Harbonn

Editeur	GREMLIN
Type	stratégie/wargame
Graphismes	15
Des graphismes en 3D isométrique sont mignons à souhait et suffisants pour ce type de jeu.	
Animation	15
Sur un PC puissant, le scrolling est d'une rapidité impressionnante et les petites animations complémentaires bougent à toute vitesse.	
Bande son	15
Des mélodies bien choisies et surtout des sons d'une grande pureté sur une Soundblaster (nouveau driver Adlib plus performant?).	
Prix	C



La voyante Sally-See-All saura vous aider dans votre aventure : aussi suivre scrupuleusement ses conseils. N'hésitez pas à fouiller la ville de fond en comble.

Le conseil des sages vous donnera son avis sur tous les points importants.



VERSION

# "TOUT A DISPARU"

de François Coulon & Sylvie Sarrat, Faustino Ribeiro, Laurent Cotton

"En un seul logiciel, trois aventures d'aujourd'hui illustrées chacune par un graphiste différent. Un style résolument neuf."

Atari ST/STE, lecteur double-face  
AMIGA

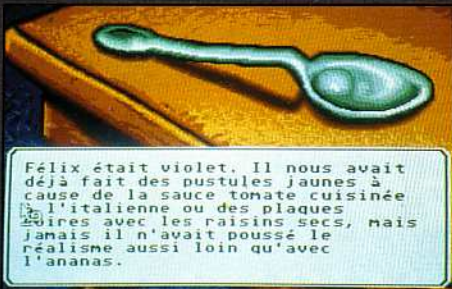


# "LA BELLE ZOHRA"

de François Coulon, illustré par Faustino Ribeiro.

"Le premier vrai roman informatique. Partagez les souvenirs de la belle et inoubliable Zohra Célestibus"

Atari ST/STE, lecteur double-face  
AMIGA



Félix était violet. Il nous avait déjà fait des pustules jaunes à cause de la sauce tomate cuisinée à l'italienne ou des plaques d'aires avec les raisins secs, mais jamais il n'avait poussé le réalisme aussi loin qu'avec l'ananas.



## Bon de commande

- "Tout a disparu" : 198 F      Nom / Prénom : .....
- "La belle Zohra" : 132 F      Adresse complète : .....
- Les deux logiciels :**      **245 F**      .....
- ST                       AMIGA      .....
- envoi normal (port compris)       envoi en recommandé (ajouter 40 F)

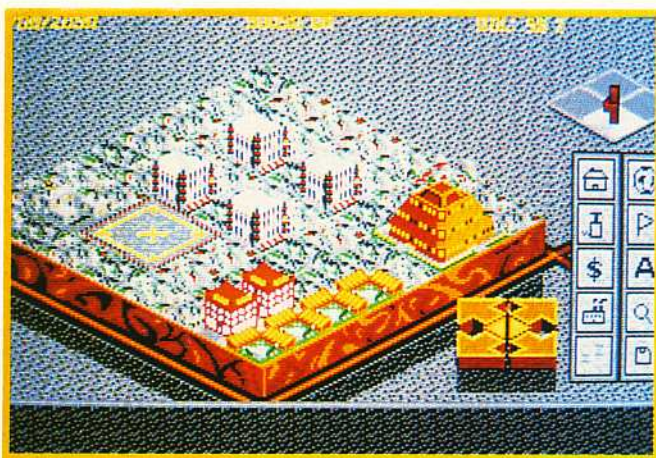
Vente uniquement par correspondance - Paiement par chèque bancaire ou postal joint

Les logiciels d'en face, 147, rue La Fayette, 75010 Paris  
Tél.: (1) 40 23 07 44

10 107

## Utopia Data Disk

ATARI ST, AMIGA



NOUVEAUTE

**Ce data disk va redonner une nouvelle jeunesse à cet excellent jeu de gestion/stratégie enrichi d'éléments de wargame. Serez-vous à la hauteur des nouveaux aliens?**

Si les dix races d'aliens d'*Utopia* n'ont plus de secret pour vous et que vous parvenez à contrer systématiquement les plus puissantes, ce Data disk est fait pour vous. Le jeu lui-même est strictement inchangé, tant dans sa conception que dans le graphisme des constructions. En revanche, dix nouveaux mondes vous attendent, chacun avec son paysage et surtout ses aliens à découvrir. Ceux-ci sont autrement plus agressifs et intelligents que les précédents, ce qui ne manquera pas de combler d'aise les gestionnaires en chambre. Vos espions vous révéleront des civilisations étonnantes (les précédentes n'étaient déjà pas mal!), capables de fabriquer des armes parti-

culièrement efficaces. D'autres difficultés nouvelles vous guettent : manque de nourriture, ressources beaucoup plus chichement distribuées, bâtiments moins solides, terrains plus difficiles à bâtir. La progression de difficulté est heureusement conservée, mais il faudra vous accrocher ferme dès le premier monde. Quant au 10e, je vous souhaite bien du plaisir pour parvenir à développer votre colonie! Un data disk bienvenu, pour cet excellent jeu.

Jacques Harbonn

Editeur	GREMLIN
Type	data disk
Graphismes	13
<i>Les changements de décor dans chaque monde apportent une certaine originalité, d'autant que les terrains sont plus difficiles.</i>	
Animation	14
Bande son	14
Prix	C

**C'est dans votre laboratoire que vous allez composer les sortilèges. Mieux vaut ne pas se tromper dans les dosages, la moindre erreur peut être fatale.**



**L'un des domaines élémentaires : le feu. Avec les sorts de modification de terrain, il vous sera possible d'intervenir directement sur votre environnement dès que vous maîtriser un peu la magie.**

## Spellcraft

PC

13

**Avec Spellcraft, vous allez pouvoir jouer les apprentis sorciers ! préparer des formules abracadabrantes, mixer les ingrédients, faire sauter le laboratoire, et même combattre des maîtres mages...c'est fou ce que l'on peut faire avec un peu de magie. Avec une meilleure jouabilité, Spellcraft aurait pu être bien meilleur.**

Dans une toute autre dimension que la nôtre, le monde de Valoria est un pays où la magie est aussi commune que les rivières. Les princes magiciens qui le gouvernent, sont assoiffés de puissance, et grâce à leurs immenses pouvoirs, ils ont, chacun, conquis des domaines élémentaires, comme l'eau, l'air, la terre ou le feu. Vous jouez le rôle de Robert, un terrien dont la conjonction astrale prédestinait à devenir un grand magicien. Sous l'égide de votre mentor, vous devrez apprendre l'art de la magie, du combat, et parcourir la Terre à la recherche d'informations et d'ingrédients magiques. Enfin, quand vous serez assez puissant, il faudra affronter les princes magiciens dans leurs domaines élémentaires. *Spellcraft* est un jeu qui se déroule en plusieurs phases. Une phase d'action dans les domaines élémentaires où vous utilisez les sorts et combattez à l'épée contre les orques, ghoules et autres monstres; Une phase de préparation de sorts dans votre laboratoire; et finalement, une phase d'exploration et de commerce d'ingrédients. *Spellcraft* est un jeu doté d'un bon potentiel. La création de sorts est très bien développée (avec la possibilité de faire plusieurs variantes du même sort), et il faudra prendre beaucoup de notes pour trouver les bonnes doses d'ingrédients à mélanger. La partie action, quant à elle, reste d'un intérêt très limité. Toutes les actions se faisant à la souris, il est difficile de cliquer sur l'écran pour jeter des sorts et se déplacer en même temps (l'ordinateur le peut, lui !). Les combats perdent énormément en intensité, alors, forcément, l'attrait de *Spellcraft* en est d'autant réduit. Enfin, -un bon point-, les textes à l'écran sont en français.

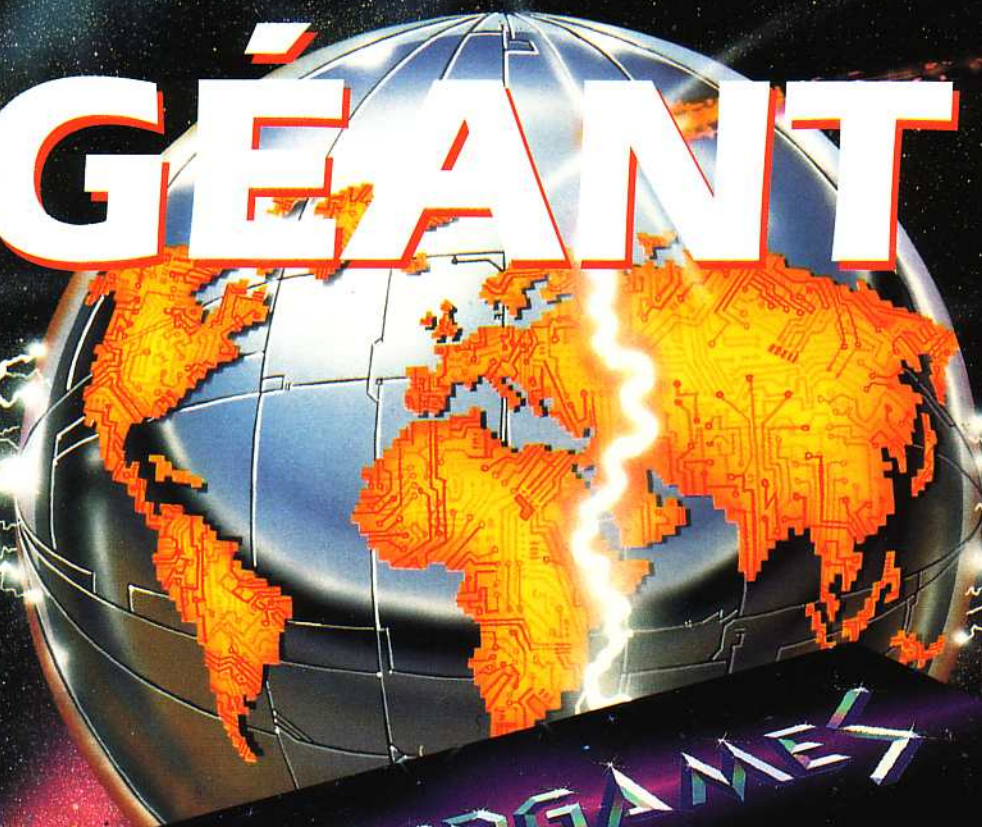
Marc Menier

Editeur	UBISOFT
Type	action/exploration
Graphismes	13
<i>Certains mondes élémentaires sont superbes, d'autres sont d'un graphisme plutôt sommaire.</i>	
Animation	14
<i>Le scrolling multidirectionnel est un peu saccadé, heureusement que les animations des personnages sont de bonne qualité.</i>	
Bande-son	15
<i>Pour ceux qui ont une Adlib ou une Soundblaster, les musiques de Spellcraft sont superbes. Peu de bruitage.</i>	
Prix	C

NOUVEAUTE



# GÉANT !



## SUPERGAMES

AVEC



## 2<sup>EME</sup> SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992  
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

**SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN**

**INCROYABLE !**

**SUPERGAMES 92**

**EXCLUSIF !**

**Ton billet d'entrée 30<sup>F</sup> au lieu de 50<sup>F</sup>**

*UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M<sup>2</sup> DE JEUX VIDEO  
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO*

~~50<sup>F</sup>~~

NOM : .....  
PRENOM : ..... AGE : .....  
ACTIVITE : .....  
ADRESSE : .....  
VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

**30<sup>F</sup>**

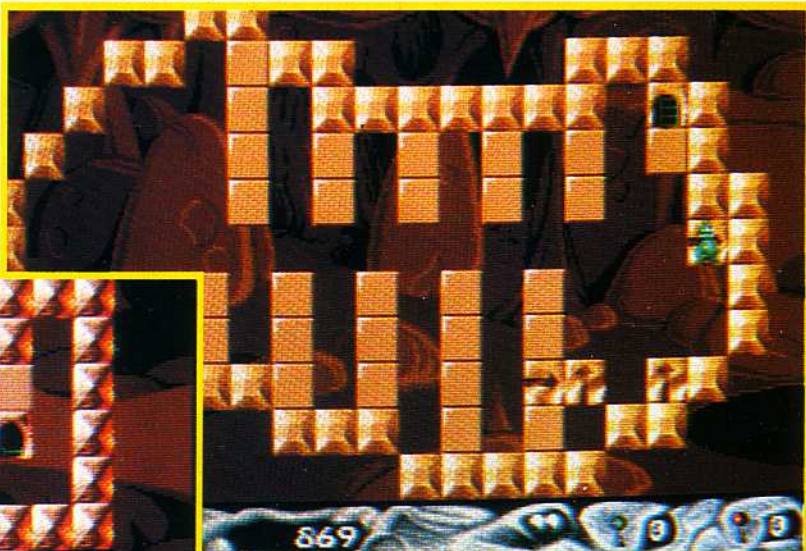
(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE : REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)

## Stone Age

15

ST

Basé sur le même principe qu'Atomix de Thalion, Stone Age est un super jeu de réflexion qui vous tiendra de longues heures en haleine.



NOUVEAUTE



## Double Dragon 3 : the Rosetta stone

PC

Si vous cherchez le flop absolu sur PC, n'hésitez pas, prenez **Double Dragon 3**. Les graphismes ont été améliorés par rapport aux versions ST et Amiga, mais le jeu reste d'une absolue nullité. A éviter absolument !

Pour une raison indéterminée, vous devez retrouver les morceaux de la pierre de Rosette (celle qui a permis de déchiffrer les hiéroglyphes). Cela vous conduit, vous et votre frère, à parcourir le monde en cassant plein de vilains méchants pas beaux. Grosse surprise, ce jeu est nettement plus beau que sur toutes les autres machines. Vous me direz que ça n'est pas bien difficile... Le VGA 256 couleurs a été mis à contribution. C'est malheureusement le seul intérêt de ce jeu, par ailleurs totalement inintéressant. Les personnages sont moches et mal animés, les cartes sonores reproduisent avec beaucoup de talent le "bip" du haut-parleur du PC, les coups sont dramatiquement limités, et la seule attaque un tant soit peu efficace est un coup de pied sauté. Au point qu'au bout de quelques minutes, le jeu se résume à une succession de sauts désordonnés, vous faisant plus ressembler à une sauterelle qu'à un vaillant combattant. Un jeu qui tombera directement dans le vide-ordure. A moins que l'on ne le retrouve dans quelques mois dans une compilation où il servira à remplir des disquettes. Un très, très mauvais jeu...

Jean-Loup Jovanovic

Après des jeux plus musclés comme *Wings of death 1 & 2*, Eclipse passe avec brio à un tout autre style : la réflexion. *Stone Age* réussira, sans aucun doute, à satisfaire les plus cérébraux d'entre vous. Votre but : parvenir à ramener un petit dragon prisonnier d'un dédale de briques vers la sortie. Vous devez, pour se faire, utiliser plusieurs sortes de petites plates-formes dirigeables sur lesquelles votre dragon peut avancer. Ces plates-formes peuvent se déplacer dans les quatre directions, et toute la difficulté réside dans le fait qu'elles ne s'arrêtent que lorsqu'elles rencontrent un obstacle. Il s'agit du même principe qu'Atomix de Thalion. La difficulté est très bien dosée, et si les premiers niveaux sont extrêmement simples, vos neurones ne tarderont pas à se mettre au travail. Même si les sprites peuvent paraître trop petits (16 pixels par 16 pixels), ils conviennent en fait parfaitement à ce type de jeu. L'animation est irréprochable (50 images par seconde) bien qu'une musique soundtrack (quatre voies digitalisées) accompagne le jeu. Vous pouvez modifier à votre convenance bon nombre d'options (musique, couleurs...) de manière à pouvoir jouer dans les meilleures conditions possibles, ce qui est loin d'être négligeable car, une fois la disquette chargée, on ne peut plus décoller de son siège ! A noter les *Hall of France* qui sont absolument superbes. En fait, la finition est vraiment parfaite (le jeu s'adapte même aux différentes configurations mémoires, sur 2.5 Meg, toutes les musiques sont chargées). Vous l'aurez sans doute compris, je suis un fan de ce jeu, que je conseillerai à tous ceux qui apprécient autre chose que les shoot'em up.

Furyo

Editeur	STORM
Type	Beat-them-all
Graphismes	8
C'est le point positif de ce jeu : les graphismes ne sont que laids...	
Animation	5
Le scrolling est fluide, l'animation rapide... Mais les personnages sont absolument ridicules.	
Bande-Son	5
Hormis la musique d'introduction, seuls des bruitages vous accompagneront dans le jeu. Et, de plus, ils sont hideux.	
Prix	C

Editeur	ECLIPSE
Type	réflexion
Graphismes	14
Exécutés par de grands noms de la démo, ils sont agréables sans être de tout premier ordre.	
Animation	14
Tout est en 50 images seconde, mais il est vrai qu'on ne peut déplacer qu'un sprite à la fois.	
Bande-son	17
Les 8 musiques soundtrack sont suffisamment nombreuses et variées pour ne pas s'en lasser.	
Prix	C



APRES LE PLUS GRAND DEBARQUEMENT DE L'HISTOIRE...  
LA PLUS GRANDE SIMULATION DE TOUS LES TEMPS!!!

# Le Jour J D-DAY



D-DAY, c'est 60 km de côtes, 250 000 hommes dont 176 000 alliés, 86 unités et 144 points stratégiques dont 129 à reprendre à l'ennemi... Tout cela géré en "pseudo" temps réel.  
Mais D-Day, c'est aussi 30 mois de travail, 75 000 lignes de programme, et le travail d'une fantastique équipe de 14 personnes!  
Un jeu exceptionnel!!!



DISTRIBUTION :  
Tél. : 46 88 28 38  
Fax : 47 90 46 46  
Télex : 616 679

Futura est une  
marque du groupe



6 juin 1944, les troupes Alliées débarquent sur les côtes Normandes.

Une opération gigantesque et minutieusement orchestrée.

Revivez ces heures historiques grâce à ce jeu hors du commun.

Avec tanks, bombardiers, parachutistes et fantassins, D. DAY innove et se démarque dans l'art de la simulation.

# Le Jour J D-DAY



FUTURA



Edito

# VOLUMM 4D

**Issue du monde Amiga, cette version de Volumm 4D est d'un bon niveau et exploite parfaitement le processeur du PC et la mémoire étendue. Un atout important pour un logiciel de dessin 3D où les temps de calcul sont souvent très importants.**

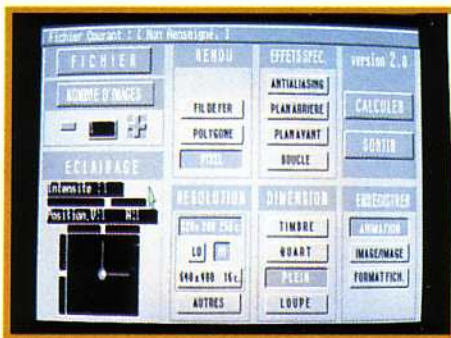
**Q**ue ce soit dans le domaine de la création sonore ou graphique ou des utilitaires divers, les possesseurs d'Atari ST et de PC sont à la fête ce mois-ci. La conversion sur PC de Volumm 4D, le logiciel de création et d'animation 3D sait tirer parti des spécificités du 80 386. Timeworks Publisher 2 sur Atari ST propose une PAO de qualité et surtout très facile d'usage. Advanced Digiplayer tirera la quintessence de votre carte sonore SoundBlaster ou SoundMaster II pour des trucages délirants. Enfin sur Atari ST, Vision rendra d'une facilité déconcertante, la gestion d'une banque d'images sur disque dur, tandis que Diamond Back 2.42 améliore encore la sauvegarde de ce même disque dur. Bonne création.

Jacques Harbonn



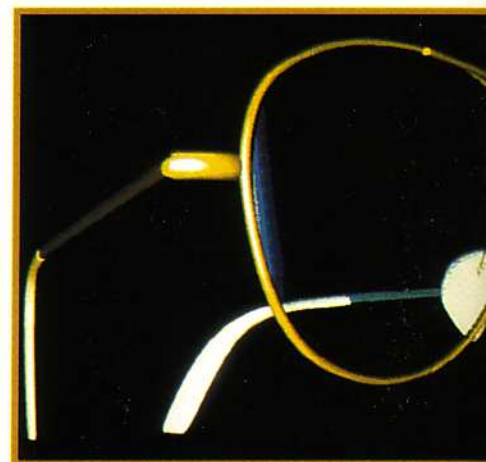
Volumm 4D, le logiciel de dessin et d'animation 3D, dont nous vous avons déjà présenté les différentes versions sur Amiga, est désormais disponible sur PC. Cette version reprend intégralement la philosophie et l'aspect de celle de l'Amiga, à tel point qu'il est impossible de faire la

différence au premier coup d'œil. Le programme se scinde en deux parties distinctes. Dans un premier temps, vous allez créer votre objet dans le modeler. L'une des



Les options proposés par le renderer sont d'une bonne diversité.

originalités de ce modeler est de proposer une vue 3D fil de fer au lieu des classiques triples vues planes (vue de face, de profil, du dessus), qui sont toujours accessibles. Cette image 3D est mise à jour à chaque modification, ce qui pourrait faire craindre une certaine lenteur due au réaffichage. En fait sur un PC rapide, il n'en est rien, l'écran étant redessiné en quelques secondes, même pour des créations très complexes. Pour les PC plus lents, vous pourrez opter pour l'affichage des cadres et non des objets eux-mêmes. Cet affichage permanent en 3D est un « plus », en particulier pour ceux qui n'ont pas une grande pratique de la CAO et de ses pièges. Revenons à la création proprement dite. Deux méthodes complémentaires coexistent. La plus simple consiste à recourir à l'une des six primitives disponibles : plan, cube, disque, cylindre, sphère et anneau. Le seul paramétrage possible ici est le maillage, qui

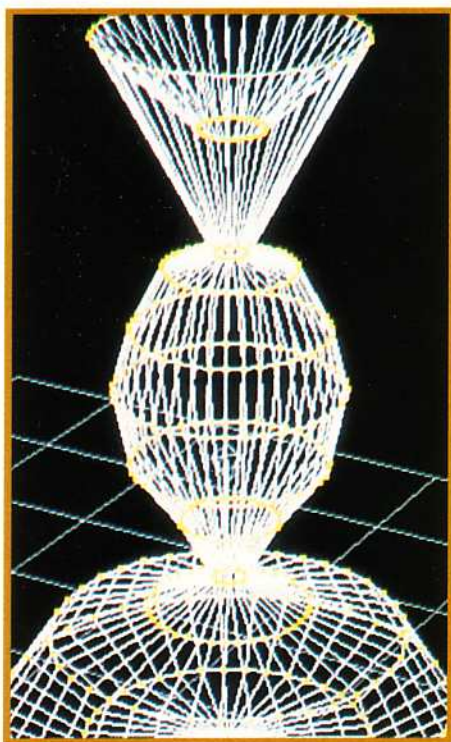


influe sur la vitesse de traitement mais aussi sur le rendu en mode polygone ou Phong (voir plus loin). La seconde méthode permet de transformer une forme 2D, en une forme 3D. Selon le type d'objet, vous pourrez mettre à profit le tour (qui permet de créer très facilement toutes les figures à symétrie de révolution comme les objets de poterie) ou l'extruder (qui « épaissit » une figure plane pour lui donner du relief). Signalons une petite bizarrerie facile à corriger : le tour offre par défaut une rotation de 359 degrés et il faut pousser le curseur à fond pour accéder au tour complet (360 degrés). Une fois l'objet de base défini, il faut encore le retravailler. Volumm 4D dispose pour cela d'outils simples mais efficaces. Certains agissent directement sur la forme de l'objet : déplacement et suppression des points et des lignes constitutives de l'image. D'autres ont des effets plus globaux : duplication, effet de miroir, collage d'un objet sur un autre. Ces outils permettent de travailler efficacement mais je ferai cependant deux reproches. Tout d'abord, pour des objets complexes, l'impossibilité de sélection d'un élément « sur liste » peut être pénalisante (il faut retrouver un point constitutif). Ensuite, Volumm 4D n'offre pas les « additions » et « soustractions » de formes, qui peuvent simplifier la tâche dans certains cas. La définition des attributs de l'objet va permettre d'aller encore bien plus loin. Choisir la couleur ne pose guère de difficulté grâce aux curseurs de réglages RVB. Le mapping accepte des images au format LMB (Deluxe Paint), Targa et IFF 24 bits. Rien de plus facile alors de reproduire le rendu du bois ou la frimousse de votre petite amie sur votre objet. Volumm 4D permet également de pouvoir jouer sur la



**L'effet de transparence renforce l'impression de réalisme.**

texture : granuleuse, métallique ou plastique. Le rendu est capital lui aussi. Le rendu B-spline lisse parfaitement les contours des formes



**Le modelleur affiche directement les créations en 3D fil de fer et permet de choisir rapidement la taille, la rotation et l'angle de vue de l'objet (ici le vase, créé en quelques coups de souris sur le « tour »).**

d'après un modèle mathématique, maintenant éprouvé. Sa fidélité nécessite en contrepartie beaucoup de calcul pour le rendu final. Le Phong « triche » en jouant sur la couleur plutôt que sur la forme. Ce rendu est plus rapide que le précédent, mais moins réaliste (bien qu'avec un maillage serré, la différence soit minime). Le dernier, le rendu anguleux, conserve le contour des mailles, indispensable pour obtenir les arêtes vives. Le dernier attribut concerne la lumière, point capital pour la création d'objet 3D puisque l'impression de relief est déterminée par les ombrages. Le programme accepte jusqu'à dix sources lumineuses, chacune ayant son intensité, son ouverture et sa couleur propre. Ces attributs ne sont pas visualisés dans le modelleur et il faut passer par le renderer pour en voir les effets. Le renderer ne s'occupe « que » de reproduire le plus parfaitement possible l'objet tel que vous l'avez défini. Il dispose cependant, lui aussi, d'un certain nombre d'options. Vous pourrez ainsi régler l'éclairage d'ambiance (son intensité et sa position), choisir le rendu (fil de fer ou polygone, rapides, ou pixel, très fidèle mais très lent), les traitements complémentaires (antialiasing, boucle automatique pour les animations), la dimension de l'image (plein écran, quart d'écran, timbre) et sa résolution. Ce dernier point mérite que l'on s'y attache. *Volumm 4D* offre deux résolutions VGA de base : 320 x 200 en 256 couleurs et 640 x 480

**Difficile d'imaginer que cette image est le fruit d'un logiciel 3D et non d'un programme de dessin.**

en 16 couleurs. En mode 256 couleurs, les temps de calcul restent très raisonnables (quelques minutes en mode pixel B-spline pour une forme de complexité moyenne sur un PC puissant : 486 dx 33, 8 Mo de RAM). Les résultats sont déjà appréciables. Mais *Volumm 4D* permet aussi de définir son propre format sans limitation, ni de taille, ni de nombre de couleurs. Ces images, aux formats Targa ou IFF 24 bits, ne pourront pas être relues



#### **Vous me jouerez bien une petite mazurka ?**

par le programme mais par des logiciels graphiques sous *Windows*. Les résultats sont alors de superbe qualité, à tel point qu'il est difficile d'imaginer qu'il s'agit d'images de synthèse. En contrepartie, ces images sont très volumineuses et nécessitent d'importants calculs. A titre de comparaison, il a fallu près d'une heure de calcul pour afficher le vase (résolution de 640 x 480 en 16 millions de couleurs, en mode pixel Phong mais maillage maximum et surtout antialiasing, qui quadruple les temps de calcul) sur le même PC. La qualité est à ce prix. En ce qui concerne l'animation, elle est basée sur l'enregistrement d'images fixes successives, avec changements de taille, déformation, rotation de l'objet et changements de perspective. Diverses facilités permettent d'insérer ou de détruire une image et surtout d'établir une hiérarchie des objets pour l'animation. Un



dernier module affiche les images ou joue les animations créées au format VGA classique. Le manuel, en français, est assez clair mais trop succinct pour qui ne dispose pas, déjà, de quelques bases de CAO et autres programmes assimilés.

En conclusion, cette conversion PC de *Volumm 4D* tire fort honorablement son épingle du jeu, avec, en particulier, un rendu exceptionnel avec une carte SVGA.

La principale lacune concerne l'absence de raytracing, pourtant primordial dans ce genre de soft. Mais, celui-ci devrait faire son apparition très prochainement dans la nouvelle version. Un bon produit, dont l'intérêt est renforcé par sa compatibilité totale avec la version *Amiga*.

(disquette *Volumm* pour PC; Prix : H).

Jacques Harbonn



La combinaison dessins 3D/images bitmap mappées révèle sa puissance.

Admirez la qualité des outils de cette adaptation de *Volumm 4D* sur PC. Ici, une clé plus vraie que nature. (Un petit regret toutefois : la contrainte des 16 couleurs du VGA limite assez sérieusement le rendu des reliefs).

## EN BREF

### SACRE RENDERER !

Un peu limité par certains côtés (pas de raytracing, manipulations moins riches que chez les concurrents), *Volumm 4D* s'en tire cependant fort bien grâce à la qualité de son renderer, et sa compatibilité complète avec la version *Amiga*. Un bon produit, à un prix tout à fait correct.

### MATÉRIEL NECESSAIRE

PC tous modèles. En pratique, il faut tabler sur un 386, un coprocesseur étant le bienvenu.  
Ecran : EGA, VGA, SVGA, pour visualiser certaines créations.  
Mémoire : 640K minimum. 4-8 Mo pour éviter un travail sur disque pour des « rendering » complexes.  
Disque dur : installation obligatoire ; place occupée : 3 Mo ;  
Temps d'installation : 5 minutes.

### GLOSSAIRE

Modeleur : programme présidant à la création proprement dite de l'objet 3D.  
Renderer : programme calculant tous les paramètres (forme définitive, couleur, ombrage, antialiasing, texture,...) pour un rendu très réaliste.  
Maillage : élément qui conditionne la finesse des facettes et la précision de la forme.  
Mapping : procédé consistant à plaquer sur une forme 3D une image 2D qui en épousera alors très intimement tous les contours.  
Antialiasing : algorithme visant à réduire ou faire disparaître les marches d'escalier des lignes diagonales.

# TIMEWOR

S'il ne peut se comparer aux deux poids lourds de la PAO sur Atari ST, *Calamus* et *Publishing Partner Master 2*. (*PPM 2.0*), *Timeworks Publisher version 2* bénéficie cependant de fonctionnalités suffisamment évoluées et surtout d'une prise en main très facile. Un choix justifié pour de la PAO légère.



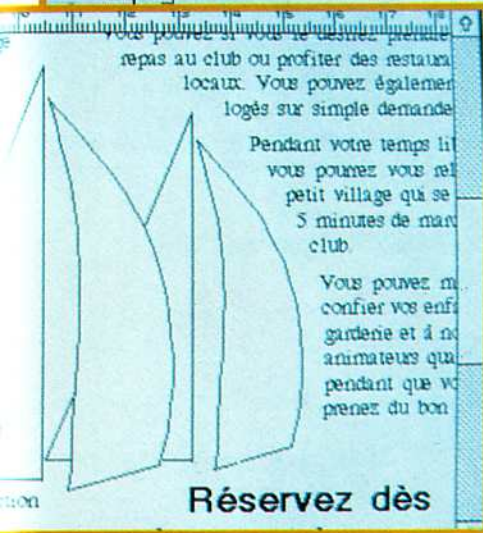
L'installation sur disque dur de *Timeworks Publisher 2* (non obligatoire mais fortement



recommandée) s'effectue automatiquement. Toutefois, il faudra respecter certaines règles. Tout d'abord, réservez au moins 5 Mo sur le dur si vous utilisez une imprimante haute résolution (laser, jet d'encre ou 24 aiguilles). Pour pouvoir bénéficier de la totalité des fontes disponibles, il faut même prévoir environ 8 Mo. Le programme semble avoir quelques problèmes avec G + Plus ainsi qu'avec certains accessoires de bureau. Vous serez donc obligé de recourir à GDOS, moins performant, et d'exclure tous les accessoires non indispensables. L'écran de travail de *Timeworks Publisher 2* (TP2) est classique et ne dépaysera pas les utilisateurs d'autres logiciels de PAO. La majorité de l'écran est réservée à la visualisation de la page à différents grossissements (depuis l'affichage d'une double page, jusqu'au grossissement en double taille). Les quatre icônes explicites vous permettront de choisir le mode de fonctionnement : travail sur les cadres,



# KS PUBLISHER 2



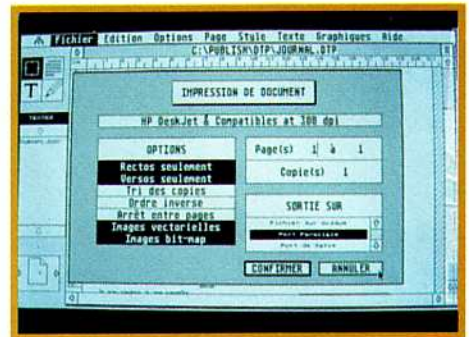
La redéfinition des contours de l'image permet de faire coller très étroitement texte et dessin, comme ici autour de la voile.

le texte, les paragraphes ou les images. Pour faciliter la création des nouveaux documents, TP2 dispose de feuilles de style et de "pages maîtres". La création des cadres est d'une grande souplesse grâce à différents éléments complémentaires : règles graduées (en centimètre ou pouce); repérage du curseur par rapport à ces règles (un petit trait reporte la position du curseur sur les règles pour plus de facilité); possibilité de définir taille et position d'un cadre par des données chiffrées; grille « magnétique » pour un positionnement plus rapide; et enfin déplacement et nouveau dimensionnement dans les huit directions. Une fois les cadres mis en place, les textes peuvent faire leur apparition. La frappe des textes au kilomètre peut être soumise automatiquement à différents traitements :

A partir de quelques effets simples, il devient très facile de rehausser une présentation.

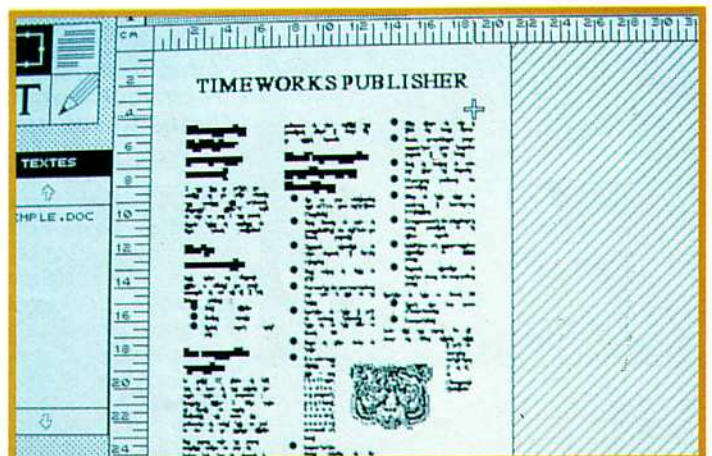
ajustement à gauche, centré, à droite, justifié, tabulation, interlettrage, césure. L'éventail des fontes est assez ouvert, des plus classiques aux plus originales. En revanche, le choix des tailles est plus restreint (de 6 à 70 points, ce qui suffit cependant pour des travaux courants), et les plus grosses tailles sont recalculées à partir de tailles plus réduites, ce qui altère un peu leur qualité. La panoplie des enrichissements est assez variée (avec, en particulier : barré, léger, encadré et squelette), mais ne peut se comparer à celle de PPM 2.0, par exemple. TP2 est aussi capable de charger directement des textes. Un grand nombre de formats de traitements de texte sont reconnus, aussi bien sur Atari ST que sur PC : First Word Plus, le Rédacteur 3 (option qui semble aussi fonctionner d'ailleurs sur des textes au format Rédacteur 4), Works, Word 5, ASCII et bien d'autres. La quasi-totalité des enrichissements est conservée pour une meilleure efficacité. Le versement des textes peut s'effectuer de manière manuelle ou entièrement automatique, le programme créant même de nouvelles pages s'il ne trouve pas

Rien ne vaut un affichage pleine page pour avoir une vue d'ensemble.



Le menu d'impression offre une grande variété d'options et la qualité obtenue est excellente sur une jet d'encre.

assez de place sur la page en cours. Passons maintenant à l'image. TP2 reconnaît un grand nombre de formats graphiques issus du monde Atari ST, PC ou Amiga et vous devriez donc pouvoir toujours vous en sortir. Ces graphismes peuvent être ensuite retravaillés de différentes manières : agrandissement avec conservation éventuelle du rapport d'origine ou enrichissement grâce aux outils graphiques (simples). L'habillage des images est effectué directement par TP2, avec une intéressante option complémentaire de contours irréguliers, qui permet de détourner l'image pour un habillage encore plus ajusté. Il est temps désormais de peaufiner la présentation. Les possibilités de manipulation sont assez variées et surtout d'emploi très intuitives. En ce qui concerne les textes, le mode paragraphe permet d'en modifier les caractéristiques et de jouer aussi sur l'interlignage pour une présentation fine. Le programme travaille d'ailleurs à la manière du Rédacteur, tous les paragraphes de même format étant modifiés simultanément. TP2 dispose aussi d'un « recherche/remplacement » à la manière des traitements de texte, ainsi que d'en-têtes, de bas de page et de numérotation automatique des pages selon divers formats (en chiffres arabes ou en romains, en lettres, etc). Les cadres et leur contenu peuvent être groupés, copiés, coupés ou collés. TP2 gère automatiquement l'habillage, tout comme les





**Timeworks Publisher 2 peut aussi se révéler utile pour la mise en forme de rapports. Agréablement présentés, ils sont toujours beaucoup plus digestes.**

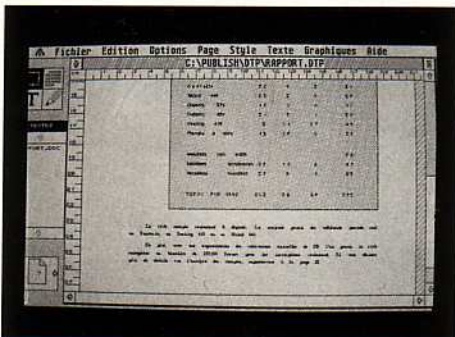
images, mais on peut aussi décider d'empiler les cadres et de choisir ceux qui seront en avant-plan ou en arrière-plan. A ces cadres, il est possible, en outre, d'ajouter une bordure ou un fond paramétrable. Rien ne vous empêche aussi d'ajouter, insérer ou supprimer une ou plusieurs pages. Citons encore, en vrac, la sauvegarde automatique (très utile), l'aide en ligne, l'exportation de texte ou d'image selon divers formats, et le paramétrage de l'impression pour compenser le décalage horizontal et/ou vertical de certaines imprimantes.

La qualité d'impression obtenue est excellente, que ce soit avec une imprimante à aiguilles ou une jet d'encre. Le temps de calcul des pages reste très raisonnable. En revanche, le temps d'impression d'une page complexe en 300 DPI avec une jet d'encre gérée en parallèle, peut prendre plusieurs minutes. Cependant, avec une laser Atari ou une laser Postscript, ces temps d'impression redeviennent acceptables.

Le manuel, en français, est fonctionnel, avec des chapitres de mise en route rapide, et d'autres réservés à une description plus systématique. Un glossaire assez complet ainsi qu'une rubrique « trucs et astuces » facilitera la prise en main pour les débutants en PAO.

En conclusion, *Timeworks Publisher 2* s'avère être un excellent programme de PAO. Il est rapide, simple d'emploi, et très satisfaisant pour peu que l'on ne veuille pas d'utiliser des fonctions trop évoluées.

(Disquettes GST, distribué par Arobace. Prix : 1) Jacques Harboun



**Timeworks Publisher 2 se distingue par une prise en main très aisée, tout en offrant suffisamment de fonctions pour un usage personnel.**

**EN BREF**

## INTUITIF

Logiciel de PAO rapide et très intuitif d'utilisation, *Timeworks Publisher 2* n'est pas sommaire pour autant (reconnaissance de nombreux formats de textes et d'images, possibilités de manipulation diversifiées, impression de qualité). De plus l'existence d'une version PC (aucun problème de transfert de document) est un « plus » certain. Un choix justifié pour les utilisateurs de PAO légère.

## CONFIGURATION

Atari ST, STE, Mega STE et TT.

Mémoire : 512 K minimum (1 Mo au moins recommandé pour limiter les fichiers de recouvrement).

Ecran : moyenne ou haute résolution. Installation disque dur : recommandée mais pas obligatoire.

Temps d'installation : 15-20 minutes. Place occupée : de 2.5 à plus de 8 Mo selon les fontes et l'imprimante.

## GLOSSAIRE

Feuille de style : ensemble des paramètres d'un document : taille de la feuille, orientation, pages maîtres, marges, formats des paragraphes.

Page maître : modèle de page (taille et positionnement des cadres) utilisée par toutes les pages du document (jusqu'à modification).

Versement : transfert de la suite d'un texte d'une colonne à la suivante.

Habillage de cadre : la création d'un cadre sur un autre cadre déjà occupé par du texte, induit un déplacement de ce texte, « repoussé » autour du cadre nouvellement créé.

Détourage : découpage d'une image selon ses contours.

## MINI-COMPARATIF

En terme de puissance, *Timeworks Publisher 2* ne peut soutenir la comparaison avec les deux grands ténors de la PAO sur Atari ST, à savoir *PPM 2.0* et *Calamus*. Ces derniers disposent, en effet, de nombreuses possibilités qui font défaut à *TP2* : bureau où l'on dépose cadres, textes ou images ; enrichissements très diversifiés, gamme de fontes et de tailles de caractères plus complète, gestion de la couleur, etc.

En revanche, *TP2* se révèle beaucoup plus simple à prendre en main, -ce qui n'est pas un mince avantage -, et, également, plus rapide dans certaines utilisations données.

# ADVANCED DIGIPLAYER

**Il serait bien dommage que votre carte sonore PC ne serve qu'à reproduire les bandes-son des jeux. Ce programme va vous permettre de produire des échantillons sonores et de les retravailler ensuite à loisir. Amusement garanti.**



L'écran de travail d'*Advanced Digiplayer* est assez particulier car il fait deux écrans de hauteur, le scrolling s'effectuant automatiquement lors des mouvements de la souris. Bien que surprenant au premier abord, ce procédé, rendu indispensable par la multiplicité des possibilités, est finalement très pratique, bien plus qu'un système de menus multiples par exemple. En dépit de la grande richesse des choix possibles, il est assez facile de s'y retrouver après quelques

minutes de prise en main, les fonctions étant regroupées par type. L'échantillonnage s'effectue très facilement. Il suffit en effet de raccorder une source sonore quelconque (micro, CD, K7, ...) à l'entrée audio de votre carte. Pour plus de sécurité, testez le volume sonore avant l'enregistrement grâce à l'option d'analyse.

Évitez toute saturation, sans pour autant enregistrer à un niveau trop bas. Il ne reste plus ensuite qu'à lancer l'enregistrement. *Advanced Digiplayer* échantillonne sous 8 bits, en mono, à une fréquence maximale variable selon la carte : 12 KHz sur une SoundBlaster et 22 KHz sur une SoundMaster II. Le programme met à profit la mémoire EMS, ainsi que le disque dur, ce qui garantit des enregistrements de longue durée. La restitution sonore est correcte, sans plus, sur une SoundBlaster (la fréquence d'échantillonnage est trop basse pour un résultat de qualité), et déjà bien meilleure sur une SoundMaster II.

# SNOW surf

■ INTERVIEW

**Bertrand Denervaud**

■ COMP

**Top 16 français**

■ POUFRE

**Mont Blanc**

**EN KIOSQUE  
LE 17 OCTOBRE**  
RENDEZ-VOUS POUR  
LES JOURNEES D'ESSAIS SURF  
AUX 2 ALPES LES 30- 31 OCTOBRE  
ET 1<sup>er</sup> NOVEMBRE

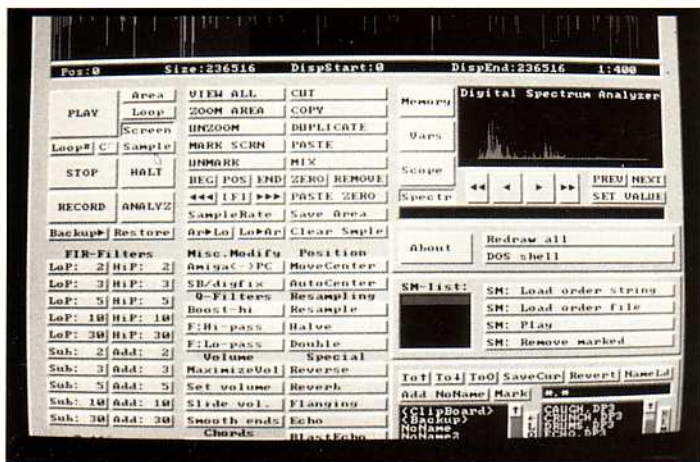
■ TESTS

**MATOS  
93**

**POSTER  
CANT**

# DIAMOND BACK 2.42

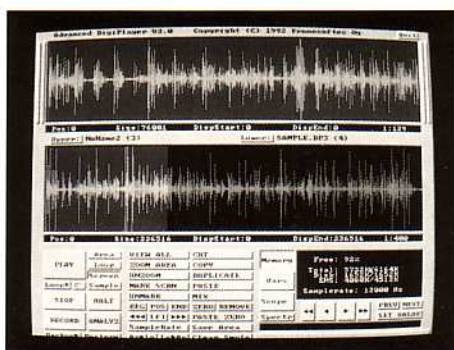
S'il est capital de sauvegarder régulièrement les données de son disque dur pour prévenir tout risque de perte (virus, et autres dysfonctionnements), sous TOS le côté fastidieux retarde souvent l'opération. Laissez donc faire **Diamond Back** !



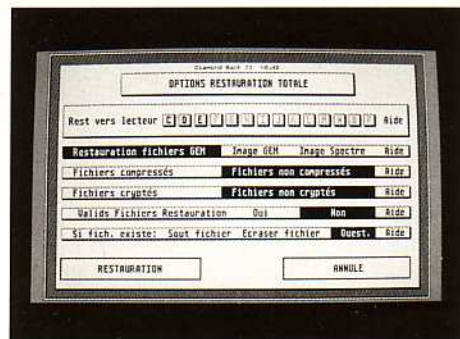
Contrairement aux apparences, **Advanced Digiplayer** n'est pas stéréo, mais dispose de deux zones de travail indépendantes pour faciliter les transformations.

Avant de retravailler l'échantillon, veuillez à le sauvegarder, en mémoire ou sur disque. Les possibilités d'intervention sont étendues et se rangent en deux groupes distincts. D'une part, vous disposez de tous les outils pour zoomer (avec un facteur d'agrandissement important), couper, copier, coller, poser des marques, définir les boucles, ... Et d'autre part, il y a deux espaces de travail indépendants, avec des échanges possibles. C'est grâce à ces outils que vous pourrez épurer l'enregistrement, ou encore changer les séquences, ...

Les autres possibilités d'intervention concernent l'ensemble d'un bloc. Vous pourrez ainsi faire agir une grande variété de filtres : haut/bas de différentes intensités, passe-haut/bas, effet Boost, ... D'autres effets jouent sur les volumes,



L'analyse du spectre sonore (dans la petite fenêtre à droite) peut se révéler bien utile dans certains cas.



Grâce à cette nouvelle version de **Diamond Back**, vous allez pouvoir sauvegarder avec efficacité le contenu de votre disque sur ST.



Nous vous avons déjà présenté **Diamond Back II**, cet utilitaire de sauvegarde de disque dur pour Atari ST. La dernière version reste assez proche de la précédente, tout

en apportant un certain nombre de nouveautés. Les améliorations portent principalement sur quatre points. Le format de sauvegarde est encore plus fiable et autorise désormais des restaurations partielles plus pratiques. C'est important car on peut ainsi stocker, sous forme compactée, des données peu utilisées et de ne rappeler ensuite que celles qui sont utiles. **Diamond Back** est équipé d'un système de récupération automatique des erreurs qui se montre d'une redoutable efficacité. La liste des programmes sélectionnés peut désormais être imprimée. La visualisation écran est certes plus rapide, mais le support papier reste irremplaçable pour vérifier qu'il ne manque rien. Enfin, le programme signale à l'aide d'une jauge le niveau d'avancement de la sauvegarde. Pour le reste, rien de nouveau, mais le programme était déjà performant. La disquette contient en outre un cache-disque d'une bonne efficacité. (disquette Arobace pour Atari ST, Prix : D).

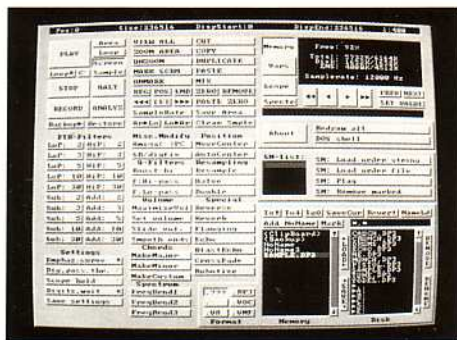
Jacques Harbourn

**EN BREF**

**CONFIGURATION**  
 PC 286 minimum  
 Ecran : EGA, VGA  
 Mémoire : 640 K (plus si possible).  
 Contrôle : souris recommandée.  
 Installation disque dur : obligatoire ; place occupée : 360 K ; temps d'installation : 2 minutes.

**QUELLE RICHESSE !**  
 Si la qualité de reproduction sonore est loin d'être idéale sur SoundBlaster (bien mieux sur une SoundMaster II), les possibilités de manipulation et la richesse des effets vous retiendront longtemps devant votre écran.

**GLOSSAIRE**  
 Échantillonnage : Le programme « pré-lève » des échantillons de son, de manière plus ou moins rapprochée. Plus la fréquence et le codage (8, 16, 24 bits) de l'échantillonnage sont importants, plus le résultat est fidèle. A titre de comparaison, les CD-audio sont calibrés à 44,1 KHz (44.100 échantillons par seconde), en stéréo, sur 16 bits.



le rendu des cordes ou le spectre sonore. **Advanced Digiplayer** offre aussi des trucs : retournement de l'échantillon, réverbération, échos divers, robotisation (impressionnante sur les voix humaines), ... Les effets obtenus dépendent beaucoup du type d'échantillon et des paramètres éventuels. Ils peuvent se combiner pour être encore plus délirants. Le buffer de sauvegarde autorise un retour arrière facile ("Undo") en cas de résultat insatisfaisant. En conclusion, si la fréquence d'échantillonnage trop réduite (en particulier sur la SoundBlaster) interdit tout usage professionnel, en revanche la diversité des manipulations et des effets possibles satisfiera pleinement les « bidouilleurs » de son. (disquette Covox pour PC, distribué par Sodipeng ; prix : G).

Jacques Harbourn

# Au sommaire du prochain numéro

## DOSSIER

### LES 3615 AU BANC D'ESSAI

Tous les services minitel destinés aux fans de micro sont sur la sellette.

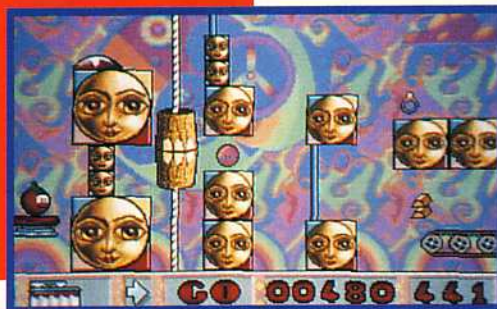


## TOUS LES

## FUTURS HITS

Les nouveaux produits Psygnosis, Electronic Arts, US Gold et bien d'autres.

## AVANT-PREMIERES



## TESTS

### LEGENDS OF VALOUR, FLASHBACK, QUEST FOR GLORY III, CARS & DRIVERS, SHADOW OF THE BEAST III...

Comme chaque mois, retrouvez tous les nouveaux jeux dans les rubriques : SOS Aventure, Hits et Rolling Soft.



TOUS LES DETAILS SUR LE CONCOURS DE SCENARIO ET LA SUITE DE NOTRE GRAND DOSSIER 8 BITS.

Et tout ce qui peut de près ou de loin, intéresser les vrais passionnés de micro.

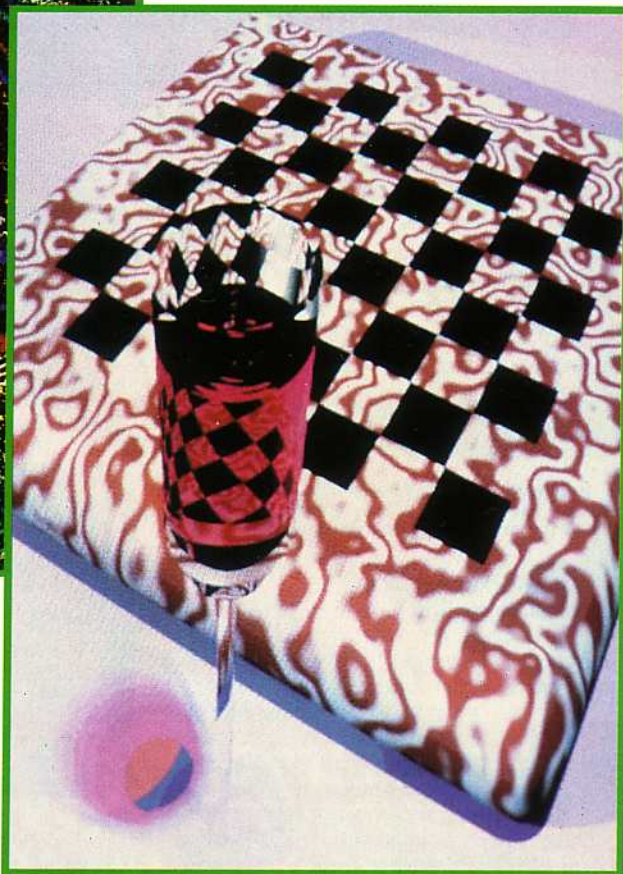
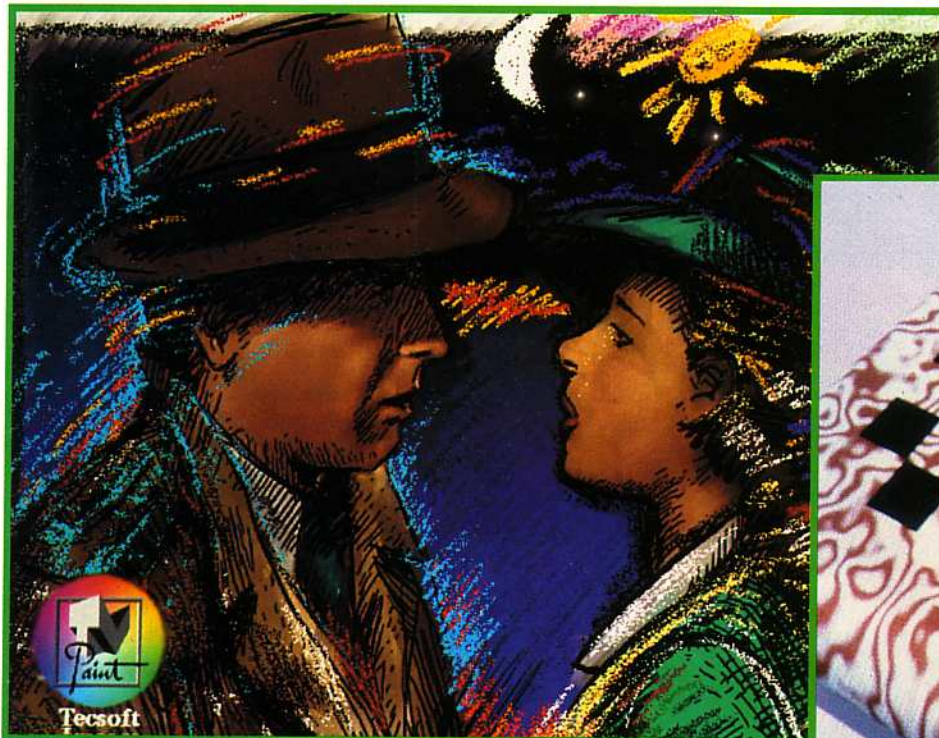
## TILT JOURNAL



ET, BIEN SUR, LA DISQUETTE DE DEMOS DE JEUX EXCLUSIVES !  
ET TOUTES VOS RUBRIQUES HABITUELLES

# Falcon 030 et

# man



**Nouveau venu dans le Pif (Paysage informatique français, bien sûr !), Amiga 4000 et Falcon 030 disposent, chacun, de moyens qui peuvent inquiéter les PC. Qu'en est-il exactement ? Tilt fait le point.**

TV Paint est LE logiciel de dessin 24 bits sur Amiga.

Le mode « True color » du Falcon tient ses promesses : les résultats sont spectaculaires.

scindée en différents points afin de faciliter les comparaisons.

### Le look

**L'Amiga 4000 reprend le boîtier du 3000**, c'est-à-dire un boîtier de type PC desktop, avec clavier détachable et emplacement pour trois lecteurs 3.5 pouces. Le clavier, de bonne qualité, est parfaitement compatible avec un usage professionnel.

**Le Falcon 030 pour sa part utilise un boîtier identique à celui des STF/STE.** Seule différence : une couleur plus grise que beige et un logo plus coloré. Le clavier est malheureusement le même que celui des STE, c'est-à-dire mou et peu franc. Interrogé à ce sujet, Atari France rétorque que bien

peu d'utilisateurs utilisent le clavier de manière intensive. A mon avis, cet argument est tout à fait spécieux, d'autant plus qu'un clavier de qualité coûte aujourd'hui peu de chose.

### Les processeurs et coprocesseurs

**Le cerveau de l'Amiga 4000 est composé d'un Motorola 68040 cadencé à 25** (le même, donc, que celui qui équipe les plus puissants Mac). Ce processeur supplante son petit frère, le 68030, par un fonctionnement interne optimisé, un coprocesseur numérique intégré, et deux mémoires cache de 4 Ko

Nous vous avons déjà donné dans les deux précédents numéros de nombreuses informations sur le Falcon 030, informations glanées sur les différents salons européens. Mais cette fois, ne reculant devant rien, nous avons passé plusieurs heures à explorer la « bête » et à la voir fonctionner en situation. Simultanément Commodore dévoilait son nouvel Amiga 4000, machine haut de gamme destinée à détrôner le 3000 au sommet de la pyramide. **Il nous a paru intéressant d'opposer ces deux nouvelles machines et de les replacer face aux PC actuels (386 et 486).** Cette étude sera

# Amiga 4000 geront-ils le PC ?

chacune pour les données et les programmes (c'est aussi globalement ce qui sépare d'ailleurs 80386 et 80486 dans le monde PC). D'ici à la fin de l'année, une nouvelle version devrait être disponible, recourant cette fois au 68030, moins coûteux. Ce processeur est monté sur une carte indépendante de la carte mère, reliée à cette dernière par un bus local 32 bits évitant ainsi tout ralentissement. Cette solution autorise un upgrade très facile de la version 68030 en 68040. En ce qui concerne les coprocesseurs (indispensables pour soulager le processeur central des tâches subalternes), on retrouve Paula ainsi que deux nouvelles venues : Alice et Lisa. Le coprocesseur vidéo gère 2 Mo de RAM comme le Super Fat Agnus, mais aussi les nouveaux modes vidéo.

**Le Falcon mise sur un processeur moins puissant : un 68030 cadencé à 16 MHz** (tout comme sur le TT). Une version 68040 est cependant prévue ultérieurement. En revanche, le **DSP (Digital Signal Processing), Motorola 56001 cadencé à 32 MHz**, dépasse le cadre d'un simple coprocesseur et peut même devenir le processeur principal pour certaines applications. Ce DSP, qui hantait jusque-là les stations de travail, est un processeur très rapide – 16 Millions d'Instructions Par Seconde (MIPS), à comparer aux 4 MIPS du 68030 – et capable d'effectuer des traitements en parallèle. Il dispose de 32 KWords (96 Ko) de mémoire, sans état d'attente. Dédié au départ au traitement des signaux, il permettra selon Atari d'optimiser un très grand nombre d'applications : compression/décompression en temps réel, codage de données, communications à haute vitesse, synthèse et reconnaissance vocale, reconnaissance de formes, graphisme 3D avec raytracing et rendering (qualité de reproduction photographique), analyse spectrale, et bien d'autres choses encore. On retrouve aussi le blitter et le gestionnaire intelligent de clavier.

## La mémoire vive

**L'Amiga 4000 est livré avec 6 Mo de RAM** (2 Mo de mémoire vidéo et 4 Mo de RAM classique). Des mini-connecteurs SIMM per-

mettent de monter très facilement cette mémoire vive à 16 Mo.

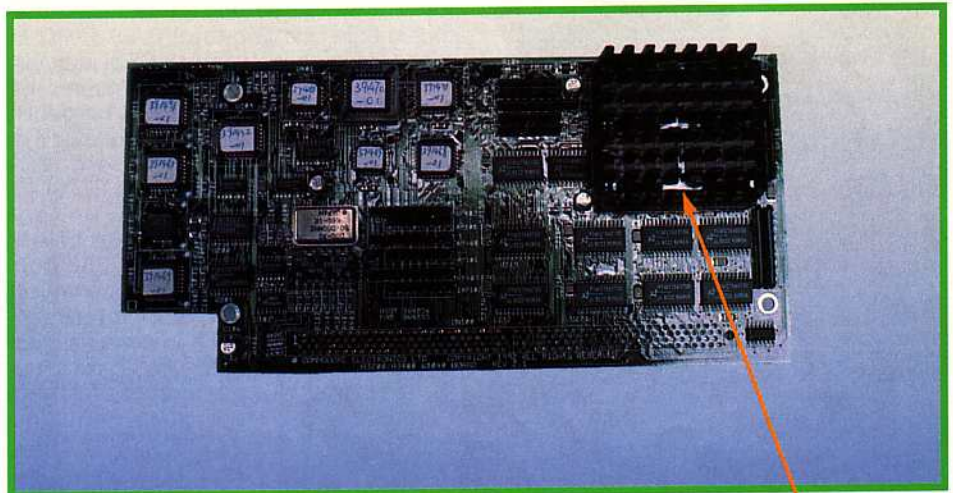
**Le Falcon sera livré en deux configurations mémoire : 4 et 14 Mo** (le maximum). Cette mémoire est localisée sur une petite carte double face en technologie CMS, procédé beaucoup moins universel que les SIMM. Interrogé sur le sujet, Atari France précise que cette mesure est destinée à contourner une éventuelle flambée des prix, la quasi-totalité des mémoires SIMM étant produite en Asie du Sud-Est. Cette carte, n'utilisant aucun composant spécifique, de nombreux fabricants devraient pouvoir être en mesure d'en proposer à des prix compétitifs.

## Les mémoires de masse

L'Amiga 4000 s'aligne sur les PC et les Mac avec son nouveau lecteur 3.5 pouces haute densité. De plus le nouveau CrossDOS permet de lire et d'écrire directement aux formats Amiga et MS-DOS (plus besoin donc de passer par DOS to DOS). **Ces disquettes ont une capacité de 1.44 Mo** en format MS-DOS et 1.76 Mo en format Amiga. La

gestion de ces disquettes a été très fortement améliorée par rapport aux anciennes méthodes Amiga (ouf!), grâce à l'usage du DCFS (Directory Cache File System). Côté disque dur, Commodore use d'un autre standard PC, le bus IDE, ce qui lui garantit un choix très diversifié. Deux configurations sont proposées : 40 Mo et 120 Mo. **Un adaptateur en option permettra d'utiliser une interface SCSI, pour connecter un disque dur externe, un streamer ou un CD-ROM réinscriptible.**

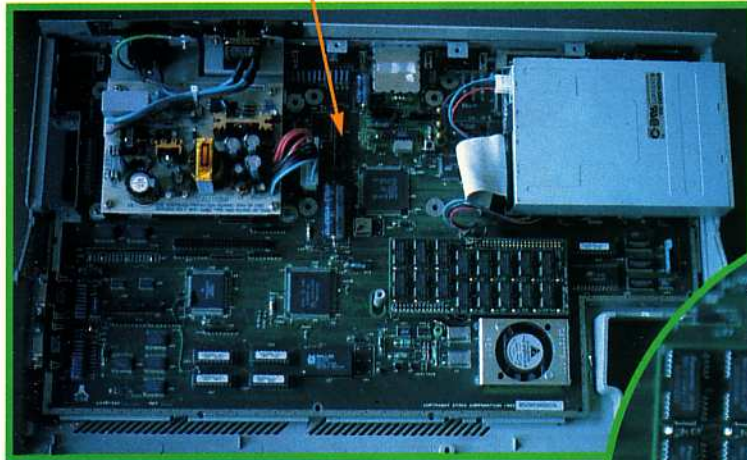
Tout comme l'Amiga 4000, le Falcon se rapproche du monde PC (la compatibilité disquette était déjà totale à partir du STE). **Le Falcon est équipé d'un lecteur 3.5 pouces haute densité (1.44 Mo), strictement à la norme MS-DOS. En ce qui concerne les disques durs, la version de base n'en possède pas, les autres étant dotées d'un disque de 64 Mo.** Ce disque est lui aussi au format IDE, 2.5 pouces pour limiter l'encombrement. Ces disques se généralisent dans le monde PC, atteignant actuellement jusqu'à 200 Mo de capacité. Rien n'empêchera donc l'utilisateur d'opter pour



La carte processeur est raccordée à la carte mère par un « local bus » 32 bits, éliminant du même coup tout goulot d'étranglement.

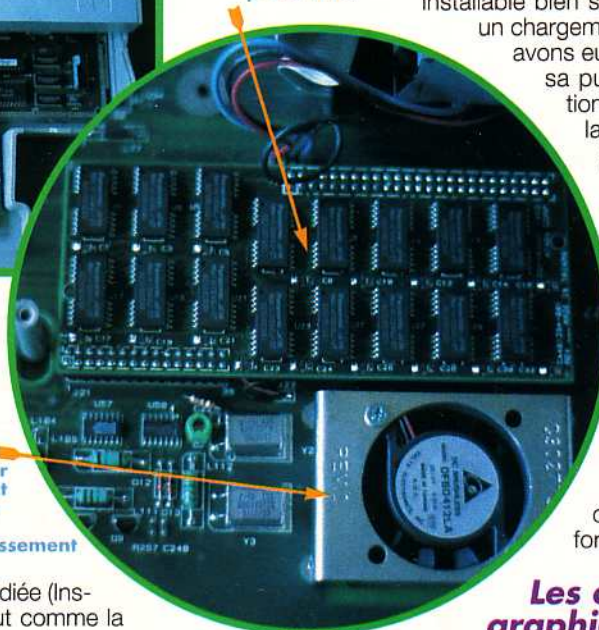
Les créneaux qui ornent le 68040 appartiennent tout simplement au radiateur.

L'organisation de la carte du Falcon 030 s'apparente à celle des STF/E.



Le connecteur pour le disque dur 2,5 pouces au format IDE.

La carte mémoire n'utilise pas de composants spécifiques mais l'emploi de barrettes SIMM est préférable.



Un mini-ventilateur totalement silencieux assure le refroidissement.

une configuration minimale, puis de rajouter ensuite un disque dur, la connection étant d'une grande simplicité. Pour accéder à de plus grosses capacités, il faudra en revanche recourir à un disque dur externe à la norme SCSI II, ce qui permettra aussi de raccorder streamer et CD-ROM réinscriptible.

## Le système d'exploitation

L'Amiga 4000 est livré avec un nouveau Workbench, le 3.0. Ce Workbench reprend bien entendu les améliorations apportées au Workbench 2 des Amiga 600 (gestion plus complète) et en fournit de nouvelles. L'une des plus importantes est d'être polyglotte (dont le français), cette capacité pouvant s'appliquer aux programmes qui suivront certaines directives. Ce bureau dispose désormais de 256 couleurs, ce qui ne gêne en rien d'ailleurs les anciens programmes. Le paramétrage est très complet : fond de fenêtre, palette, port série, imprimante (drivers Postscript en standard), etc. Il offre aussi des polices vectorielles (Agfa Compugraphics), seules capables d'assurer un réel WYSIWYG entre affichage écran et impression. L'installation des programmes est facilitée par une

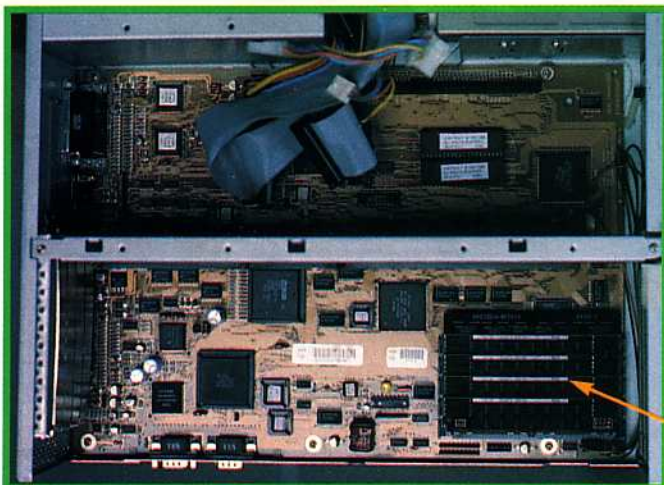
option dédiée (Installer), tout comme la découverte du nouveau système d'exploitation (guide Amiga en mode hypertexte). Rappelons enfin qu'il est multitâche (ce qui a toujours été la règle sur Amiga), la puissance du processeur et la bonne quantité de mémoire vidéo permettant cette fois d'en tirer pleinement parti. **Le système d'exploitation du Falcon est en fait double.** En ROM se trouve la nouvelle version du TOS, 4.0, qui apporte son lot d'améliorations. Ce TOS gère bien entendu le fameux DSP. Grâce à lui et au petit utilitaire fourni, on dispose des mêmes capacités multimédia que Windows 3.1 sur PC ou Mac : à chaque événement, GEM peut être associé un échantillon sonore. On ne pourra même plus dire qu'il ne lui manque que la parole ! Le TOS 4.0 offre aussi un look beaucoup plus travaillé (bureau en 256 couleurs, icônes en relief), des ROM internationales (choix du langage et du clavier), ainsi que de nombreuses nou-

velles routines facilitant la programmation (boîtes d'alerte déplaçables, menus en cascade, menus déroulants au sein d'une boîte...). Enfin, la quasi-totalité des ordres souris dispose de raccourcis clavier reconfigurables, complétés de jokers type MS-DOS (affichage uniquement des fichiers portant l'extension .DOC par exemple). Le MultiTOS, le nouveau système d'exploitation multitâche, est fourni sur disquette (et installable bien sûr sur disque dur pour un chargement automatique). Nous avons eu l'occasion d'apprécier sa puissance, cinq applications simultanées ayant été lancées (dont deux graphiques assez gourmandes en temps machine), sans ralentissement notable. **Cette idée de deux TOS, l'un en ROM et l'autre sur disquette, est à mon avis excellente,** et permettra de finaliser et perfectionner régulièrement le MultiTOS tout en disposant toujours d'un TOS de fond performant.

## Les capacités graphiques

L'Amiga 4000 dispose d'une kyrielle de modes graphiques tous plus performants les uns que les autres. La résolution peut être choisie par libre combinaison de la résolution horizontale (320/640/1280 pixels) et verticale (256/512/480/960), le tout en 256 couleurs parmi une palette de 16,8 millions de couleurs (codage 24 bits). **Un nouveau mode, HAM8, a fait son apparition, autorisant 262.144 couleurs simultanées** (avec le même conflit de proximité qu'en HAM classique, c'est-à-dire avec modification d'un seul registre RVB d'un pixel à l'autre). Il existe aussi d'autres nouveaux modes : Double PAL (640 x 512 entrelacé), Euro 72 (640 x 400, 640 x 800 entrelacé) ; Multiscan (640 x 480, 640 x 960 entrelacé) ; PAL (1280 x 512 entrelacé, 1448 x 566 entrelacé) ; Super 72 (800 x 600 entrelacé). En dehors du mode 960, tous les autres disposent d'un désentrelaceur vidéo en standard, par programme. L'Amiga 4000 se connecte indifféremment (grâce à un petit adaptateur fourni) à un moniteur Péritel ou VGA, certaines résolutions étant spécifiques à l'un ou l'autre.

**Le Falcon rattrape le retard d'Atari en matière de graphisme,** sans pour autant égaler l'Amiga 4000. Outre les résolutions standard du STE (640 x 400 en monochrome, 640 x 200 en 4 couleurs, 320 x 200 en 16 couleurs) et du TT (640 x 480 en 16 couleurs, 320 x 480 en 256 couleurs), le nouveau processeur graphique révèle

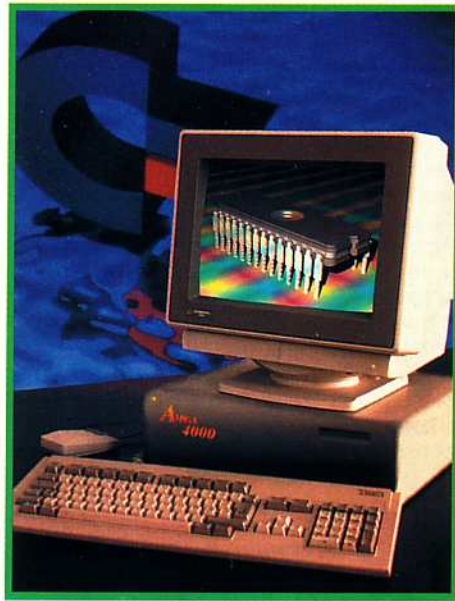


Vue d'ensemble de la carte A4000.

Les quatre mini-slots SIMM pour l'extension mémoire.



diverses nouveautés. La palette est désormais de 262.144 couleurs. On note l'apparition d'un mode SVGA (640 x 480 en 256 couleurs), ainsi que d'un mode True Color (320 x 200 en 65.536 couleurs). Atari défend son « faux » mode True Color (codage 16 bits au lieu des 24 bits habituels) par un certain nombre d'arguments : le codage 16 bits est plus en rapport avec un ordinateur grand public, tout en offrant un excellent rendu ; pour profiter vraiment du 24 bits, il faut disposer d'un moniteur très performant et particulièrement bien réglé ; enfin le codage 16 bits permet des manipulations plus aisées et plus économes en mémoire. La qualité superbe des images True Color 16 bits du Falcon semble d'ailleurs donner raison à Atari. Toutes les résolutions de type Broadcast (format vidéo professionnel) peuvent bénéficier d'un mode overscan programmable. Tout comme l'Amiga 4000, le Falcon dispose d'un adaptateur vidéo qui lui permet de se raccorder aussi bien aux moniteurs monochromes de la marque qu'aux moniteurs couleur Péritel ou VGA. Il dispose en outre d'une entrée de synchronisation externe pour Genlock, ce qui devrait faire baisser de manière importante le prix de ses extensions, ainsi que d'un mode 15 bit « overlay » pour tirage vidéo et effets spéciaux. Le DSP a aussi son mot à dire dans le domaine graphique, en particulier pour la retouche de photographies et d'images. Selon Atari France, **la programmation de certains traitements d'image par DSP et non plus 68030, permettrait d'agir en temps réel**, alors que sous 68030, il faut attendre plusieurs secondes de traitement.



L'Amiga 4000 reprend la présentation desktop des 2000 et 3000. La face avant ne devrait pas être grise dans la version finale.

est en mesure d'offrir 8 canaux DMA indépendants 16 bits PCM, en enregistrement comme en reproduction, avec une fréquence d'échantillonnage pouvant aller jusqu'à 50 KHz. Il existe de plus une entrée pour synchronisation externe du processeur sonore, ainsi qu'une sortie stéréo 16 bits, en technologie « Bitstream 1-bit DAC ». **Ces caractéristiques faramineuses sont supérieures à celle des meilleurs lecteurs CD audio.** Aussi avons-nous voulu le tester en situation pour apprécier les capacités réelles. Ceci a été rendu possible par la présence d'un petit accessoire de digitalisation sonore avec filtrage et effets, qui sera fourni avec le Falcon. Nous avons alors digitalisé en temps réel, en mode 16 bits stéréo, à une fréquence de 50 KHz, un extrait musical issu d'un CD. La qualité de reproduction était telle que j'ai fait débrancher, à titre de contrôle, le câble reliant le Falcon à la chaîne Hi-Fi, pour bien m'assurer que je n'étais pas victime d'une supercherie ! Le magnéto-



Malgré sa forte ressemblance avec le ST, le Falcon est une machine totalement différente et bien plus puissante que son ancêtre.

phone DAT de contrôle, pourtant connu pour ses qualités de reproduction, m'a paru bien terne en comparaison ! Et ce n'est pas tout : le traitement du DSP s'effectue en tâche de fond, ne ralentissant pas le moins du monde le 68030 pour le reste. **Tout en échantillonnant, filtrant et réverbérant, nous avons pu formater des disquettes, charger des images True Color et les retravailler.** Le délire total !

## Les capacités sonores

L'Amiga 4000 n'offre rien de plus de ce côté que ses petits frères. Ces capacités sont toutefois loin d'être négligeables : 4 canaux sur 9 octaves en stéréo. Dans ce domaine, le Falcon se démarque très nettement. Pour des raisons de compatibilité ascendante, il conserve le médiocre processeur son Yamaha des STF/STE (3 voies + bruits), ainsi que l'option DMA des STE et TT (deux canaux DMA 8 bits stéréo PCM). Mais grâce au DSP (encore lui !), il



Le DSP autorise une qualité de digitalisation sonore exceptionnelle pour une machine de ce prix.

L'Amiga 4000 accepte les mêmes cartes que les 2000 et 3000. L'association carte 16 millions de couleurs, et TV Paint permet d'obtenir des images étonnantes.

Ce petit accessoire de bureau qui sera fourni en standard gère les événements sonores à la manière de Windows Multimedia.



## Les ports d'extension interne

**L'Amiga 4000, est une machine ouverte à la manière des PC.** Il dispose en interne de 4 connecteurs d'extension 32 bits Zorro III (compatibles A 2000 et A 3000), de 3 connecteurs PC AT, d'un connecteur d'extension vidéo 32 bits, d'un bus local 32 bits dédié à la carte processeur, ainsi que du connecteur disque dur IDE, dont nous avons déjà parlé. **Le Falcon pour sa part est plus limité, du fait de sa structure fermée.** On découvre cependant un support pour coprocesseur mathématique (Motorola MC68882), un bus local « accès direct sur le processeur » avec signaux horloge et interruptions, un connecteur double pour la carte mémoire et un dernier connecteur pour disque dur IDE 2.5 pouces.

## Les interfaces externes

L'Amiga 4000 dispose d'une batterie de ports externes correcte : connecteur vidéo, sortie son stéréo, port série (RS-232), parallèle (Centronics), disque externe, connecteur clavier et deux ports souris/joystick/crayon optique. Toutefois, le Falcon se montre ici aussi très supérieur. On retrouve les habituels ports des STE : souris/joystick (toujours aussi mal placés, mais cette fois c'est moins grave comme vous allez le voir), Midi In et Out, cartouche, sortie son stéréo (au format jack et non plus cinch comme sur STE), série (synchrone et asynchrone), parallèle (Centronic bidirectionnel), ainsi que les ports joystick étendu analogique/digital des STE. Si ces derniers n'avaient servi à rien jusqu'ici, il n'en sera pas de même avec le Falcon, qui sera d'emblée livré avec un joystick 12 boutons, un peu comme les joy-pads des CDTV et CD-I. On découvre aussi un certain nombre de nouveautés : connecteur réseau haute vitesse compatible Local Talk (comme sur TT), connecteur vidéo à la norme VGA, sortie vidéo PAL, entrée microphone stéréo (pour digitaliser les sons), connecteur DSP (fax-modem à grande vitesse, messageries vocales, échantillonnage « direct-to-disk »), et SCSI II en DMA. En

revanche, exit le port DMA et le port pour lecteur externe. L'abandon du port DMA n'est pas trop grave pour les disques durs Atari. En effet, ceux-ci sont en fait au format SCSI, une petite carte interne se chargeant d'établir la conversion. Un bricolage très simple devrait permettre de les conserver. Cependant, le problème est autrement plus complexe pour l'imprimante laser Atari. Une nouvelle laser Atari plus performante devrait d'ailleurs voir le jour au nouveau format SCSI II bien entendu. Mais l'abandon du second lecteur me semble une réelle bévue, surtout sur une machine qui peut ne pas être dotée d'un disque dur. Atari France argue du manque de place (il est vrai qu'il n'y a pas beaucoup d'espace libre à l'arrière), mais je continue à penser que son maintien aurait été possible.

## La compatibilité logicielle

**L'Amiga 4000 devrait offrir une bonne compatibilité avec les logiciels tournant sur le 600 et le 3000.** Nous avons pu voir fonctionner sans problème Art Department Pro (ADP) ou Volumm 4D. Face à la logithèque du 500, il faut s'attendre au même déchet que pour le 600. Un autre problème concerne les éventuelles protections disquette des jeux, qui pourraient poser problème sur le nouveau lecteur haute densité. Pour le moment, seul ADP tire parti des nouveaux

modes graphiques (on peut d'ailleurs se demander comment il a fait !). Toutefois, l'Amiga intéressant de près les professionnels de l'image et du Desktop Vidéo, il y a fort à parier qu'on verra fleurir sous peu des programmes tirant parti de ces nouvelles capacités.

Pour le Falcon, les choses sont un peu différentes. Les applications bien programmées qui tournent sur TT devraient aussi pouvoir le faire sur Falcon, ou tout au moins être facilement adaptées. Ainsi Steinberg travaille sur une version Falcon de son logiciel vedette Cubase, tandis que Dominique Laurent, ainsi que son équipe d'Epigraph, adapte pour sa part son exceptionnel Rédacteur 4. Pour le moment, seul l'échantillonneur et une version dédiée d'Adebog mettent à profit le DSP. Mais étant donné ses capacités, toute une kyrielle d'éditeurs de logiciels musicaux devraient foncer sur ce créneau, d'autant plus qu'Atari est toujours très bien implanté dans ce domaine. Il n'est pas impossible non plus que des programmeurs de traitements d'image, qui délaissaient jusque là les ST et TT, reviennent en force pour exploiter le DSP.

**La compatibilité avec la logithèque des STF/STE risque d'être plutôt mauvaise.**

Une curieuse image issue des « banques » PC et retravaillées sur Falcon.



## Et les jeux ?

L'Amiga 4000 visant un marché professionnel, il est peu probable que les autres éditeurs lui dédient spécifiquement des jeux. C'est d'autant plus dommage que l'adaptation à partir des jeux PC est maintenant plus facile (compatibilité VGA et SVGA). Mais l'Amiga 600 ne disposant pas de ces résolutions, je persiste à penser qu'elles ont peu de chance d'être exploitées dans le domaine ludique. Le cas du Falcon est tout autre. Sa vocation grand public va peut-être faire pencher les éditeurs de jeu, d'autant plus que sa compatibilité VGA et SVGA est un atout supplémentaire, tout comme le DSP (je n'ose imaginer un simulateur de vol exploitant pleinement DSP et 68030 : le superbe Comanche sur PC n'aurait qu'à bien se tenir !). Il faut espérer en tout cas que ces mêmes éditeurs sauront enfin quitter la compatibilité ST pour exploiter les spécificités du Falcon, et ne pas nous refaire le coup du STE, chroniquement sous exploité ! Après tout sur PC, c'est bien le pari tenu et réussi d'Origin pour les jeux, ou de Microsoft pour Windows 3.1, qui imposent un 386 au minimum.

## Parlons gros sous...

Disons le tout net : à moins d'être fortuné, **l'Amiga 4000 n'est pas destiné à un usage personnel de loisir** : 22 500 francs pour la version disque dur 40 Mo et 23 700 francs avec 120 Mo, sans compter le moniteur à acheter en supplément. Toutefois, les prix

La puissance du 68040 de l'Amiga 4000 permet une bonne adéquation avec les cartes graphiques 24 bits, très gourmandes en temps machine.



## ET LE PC DANS TOUT ÇA ?

En ce qui concerne les capacités graphiques, **le PC n'a pas de souci à se faire**. Lecteurs assidus de *Tilt*, nous n'avez certainement pas manqué notre dossier du numéro précédent, traitant des cartes SVGA. Pour un prix modique (800 francs environ), vous pouvez accéder aux très hautes résolutions (1280 x 1024 en 16 couleurs), faire un compromis résolution/palette (1024 x 768 en 256 couleurs) ou encore privilégier les nuances (800 x 600 en 32.000 couleurs). L'Amiga (3000 et maintenant 4000, complètes de cartes 16 millions de couleurs) conserve une avance pour les applications graphiques professionnelles, tout en restant moins onéreux que des configurations équivalentes sur PC ou sur Mac. La sortie prochaine de cartes PC d'acquisition vidéo au format MPEG (l'équivalent du format JPEG pour l'animation), à un prix tout à fait raisonnable, pourrait cependant changer la donne.

Dans le domaine du son, les choses sont un peu différentes.

Les cartes son PC (Soundblaster par exemple) disposent de capacités supérieures à celle d'un Amiga (canaux plus nombreux, échantillonnage « direct-to-disk »). Face au Falcon et à son DSP, elles font triste figure, et il faut se tourner vers des cartes plus onéreuses (Pro Audio Spectrum 16) pour avoir un échantillonnage de qualité CD sur PC.

Avec le couple MS-DOS 5.0 et Windows 3.1, le PC dispose enfin d'un système d'exploitation acceptable, même s'il subsiste quelques fautes de goût, qui devraient être corrigées dans la version 4 de Windows.

**Dans le domaine des logiciels, le PC règne en maître**. Son offre bureautique reste au top niveau, et les éditeurs de jeu ont « découvert » que les configurations puissantes pouvant se révéler excellentes pour jouer. Les jeux sont sans cesse plus performants, exploitant toujours plus les capacités des 386 et 486. Toutefois, le couple 68030/DSP du Falcon serait sans doute capable de faire encore mieux. J.H

devraient baisser, et les versions 68030 devraient être sensiblement moins cher.

**Le Falcon se place lui à un niveau acceptable** pour un usage personnel de loisir : 5000 francs environ pour la version de base (4 Mo de RAM, pas de disque dur), et 10 000 francs pour la version musclée (14

Mo de RAM et un disque dur de 64 Mo). Là encore, si les prévisions de vente se concrétisent, les prix devraient chuter. Il ne faut pas oublier, en effet, que les premiers ST avoisinaient, à une époque, les 10 000 francs !

## En conclusion

**L'Amiga 4000 constitue l'évolution logique de la gamme Commodore**. Sans révolutionner la gamme, il apporte un certain nombre d'améliorations importantes par rapport au 3000 : processeur plus performant, bureau polyglotte et en 256 couleurs, fontes vectorielles, lecteur 3.5 pouces haute densité compatible MS-DOS, nouveaux modes graphiques... Il ravira les actuels possesseurs d'Amiga 3000, qui devaient se tourner vers des cartes accélératrices pour disposer d'un 68040.

Le Falcon renoue avec la grande tradition Atari qui avait présidé au lancement du ST : proposer **une machine haut de gamme à un prix grand public**. Si le 68030 n'est plus au top (il n'est déjà pas si mal !), l'apport du DSP est considérable. Les capacités graphiques et sonores, ainsi que les systèmes d'exploitation, suivent. Il ne reste plus qu'à espérer que les éditeurs y croient car sa logithèque est encore très restreinte.

Le PC, pour sa part, n'a pas trop de mouron à se faire. Sa très grande diffusion dans tous les domaines est son plus grand gage de longévité et les prix ne cessent de chuter.

Jacques Harbonn

# MICRO KID'S

avec TILT et

DE NOMBREUX EVENEMENTS  
DANS LE SILLAGE DE MICRO KID'S!

Voici déjà quelques échos.  
Plus d'informations dans les prochains numéros...

## LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE

Graphistes et dessinateurs, à vos pinceaux, à vos souris !  
Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE  
ET DE LA CULTURE,

MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique,  
en collaboration avec TILT et CONSOLES +.  
Ce concours est ouvert à tous les participants.

Deux catégories sont en lice :  
les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, un micro  
bien sûr mais aussi un papier et des crayons, des feutres...  
les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer  
des créations assistées par ordinateur.



## LES ASSISES DE L'INTERACTIVITE

Un grand projet est à l'étude au sein du MINISTERE DE LA CULTURE, avec la collaboration de MICRO KID'S.  
Ces ASSISES DE L'INTERACTIVITE ont pour but de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique  
du rôle joué par le CD-I dans l'univers des jeux micro. L'idée est donc de regrouper en un même lieu,  
sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce genre d'investigation.

## CONCOURS DE SCORE SUR SIMULATEUR DE VOL

Participez sans tarder à notre grand Concours de Score sur Simulateur de Vol! Les pilotes qui obtiendront  
les meilleurs scores (homologués par photos d'écran) seront invités à participer à une grande bataille aérienne,  
en temps réel sur le stand de Micro Kid's à **Imagina**.

## LES «GOODIES» MICRO KID'S

Le pin's clignotant, les tee-shirts, le disque ou la K7 de toutes les musiques de l'émission et bientôt la collection  
complète de Micro Kid's en cassette vidéo, sont disponibles dans les magasins référencés  
sur le 3615 code France 3, rubrique MICRO KID'S... Mais aussi, par correspondance, à la boutique de  
MICRO KID'S. Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci.



# sur France 3

## CONSOLES +

**CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER:  
DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...**

Dans MICRO KID'S sur France 3, le DIMANCHE à 10h05, ou sur le 3615 code France 3! Des consoles, des tee-shirts, le CD ou la K7 de toutes les musiques de l'émission, des pin's clignotants...



MICRO KID'S sur France 3, tous les dimanches à 10h05, c'est toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, le fanzine de la semaine, les dessins sélectionnés pour le grand concours de création graphique, le championnat, le top jeu vidéo, des démos, une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, etc.

Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !



## Le premier Magazine Jeu télé des Consoles et des Micros

### DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions consoles ou micros de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef. Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs.

### DES DEMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT.  
Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à: Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions:

Nom: ..... Prénom: ..... Age: .....

Adresse: .....

Code postal: ..... Ville: ..... ☎

Machine: .....



avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

# LES IMAGES DU MOIS

Du nouveau dans la rubrique Paint Box. Pour plus d'égalité entre les petits et les grands, il y aura, dès le prochain numéro, deux groupes : JUNIORS (de 1 à 14 ans), et SENIORS (de 15 à 99 ans).

Aussi n'oubliez pas d'indiquer votre âge sur les disquettes que vous envoyez... LE COURRIER DES ARTISTES, enfin, vous permettra chaque mois, d'échanger vos trucs et astuces de graphistes éclairés. A vos souris et bonne chance à tous !

Par Pascal Blanché



2. MIRAGE F1 de Frédéric BON-PAPA sur AMIGA. Le dessin a été réalisé avec force détails : missiles,

réservoirs et peinture de camouflage accentuent le réalisme de l'appareil. C'est très réussi. Dommage que le fond soit aussi vide. Un simple ciel nuageux aurait été le bienvenu.

## AVIONS DE CHASSE

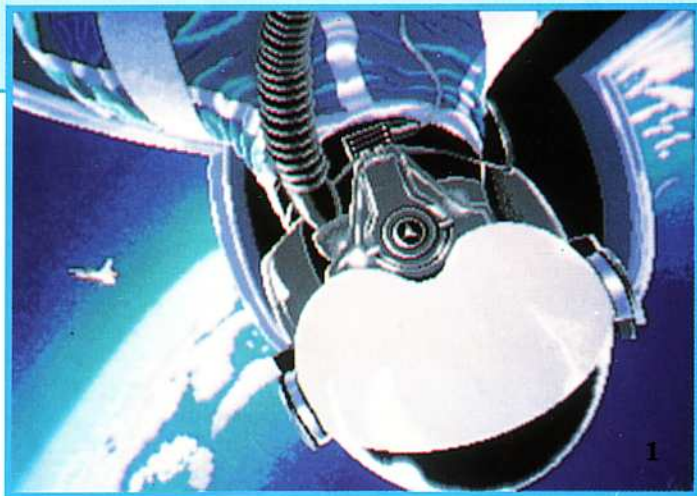


3. TERRE II de Vincent CAMIER, sur ATARI. Le Rafale prend son envol.

L'angle de vue est intéressant : on a l'impression que l'appareil va sortir de l'écran. Les dégradés sur la surface du globe, très réussis, lui donnent beaucoup de volume. Le fond est moins bon : il y a beaucoup trop d'étoiles.



4. PHANTOM II d'Ange-Marie LECAS, sur ATARI. Ce dessin au style très bande-dessinée ferait une très bonne présentation de jeu. Pour donner plus perspective, l'auteur a dessiné des nuages qui se concentrent vers l'horizon : une bonne astuce.



1. WAR PLANES de Claude BRUNET. Bravo ! Voilà une image très bien réalisée, et qui mérite une analyse plus détaillée... La composition est dynamique : le pilote, en gros plan, la tête en bas, semble encaisser plusieurs G. Derrière, on aperçoit la

Terre. L'éclairage de derrière découpe la silhouette du personnage, (admirez les jeux de lumière sur la combinaison) et donne de l'éclat aux structures métalliques. La loupe a dû être très utile pour arriver à cette finition. L'auteur de ce petit chef-d'œuvre, s'est certainement aidé de photographies car tous les détails du casque sont reproduits avec beaucoup de réalisme : du beau travail. Ce dessin, aux dires de son auteur, servira de page de présentation pour un jeu qu'il développe en ce moment sur Amos. N'hésite pas à nous l'envoyer, une fois terminé.



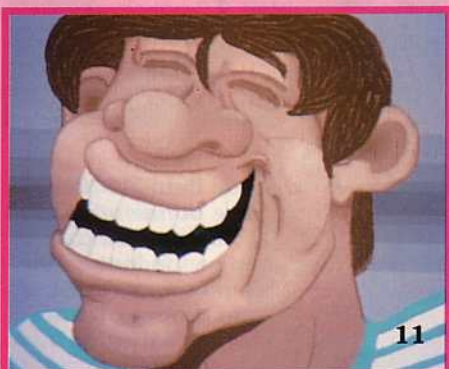
7. CHAGRIN de Marie-Christine GUENOT, sur AMIGA. Ce Pierrot mélancolique nous change des incontournables monstres. Les dégradés, réalisés à main levée devraient être plus contrastés. Merci encore pour ces quelques grammes de finesse dans un monde de brutes.



9. YODA de Benoît LACOSTE, sur ATARI. Réalisé à main levée d'après photographie, ce Jedi est particulièrement réussi. Les formes ont été réalisées avec une suite d'aplats de teintes puis détournées avec des traits noirs. C'est simple et efficace : on croirait qu'il va parler. « Très puissant est le côté obscur de la force ».



6. MANIAK MAN d'Alex SZYMCZAK sur AMIGA. Exactement le genre de personnage que l'on n'aimerait pas rencontrer le soir au coin d'une rue. C'est une bonne idée d'avoir utilisé le mode Half-Brite pour dessiner les ombres du visage : cela le rend encore plus menaçant. L'arrière-plan pourrait être plus travaillé.



11. FRANCHE RIGOLADE de Guillaume GIRET sur AMIGA. Serait-ce un auto-portrait ? Ce sympathique personnage au trait expressif a, en tout cas, le sourire communicatif ! Les volumes du visage ont été traités avec les fonctions de dégradé et d'aérographe. L'effet de volume sera encore plus beau en marquant plus les zones d'ombre. Un simple équilibrage des couleurs fera amplement l'affaire.

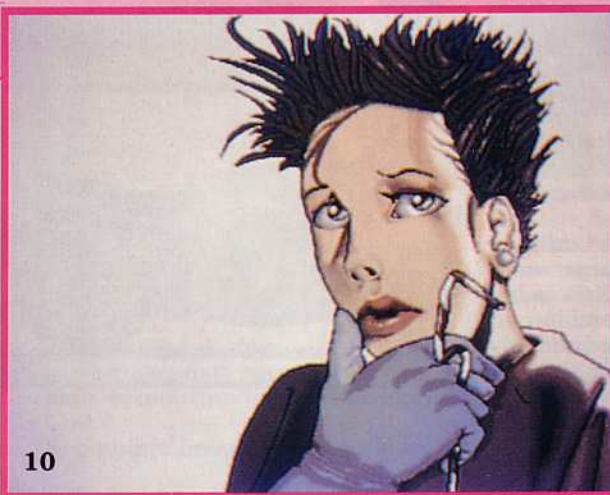
12. CAPRICE d'Eric DESSOLIERS, sur ATARI. La charmante enfant ! Bien trouvée, l'idée de la vue en plongée : le monstre se tourne vers nous. Allez, au lit, et qu'ça saute !



## EXPRESSIONS DU VISAGE



8. Visage de Mohamed GUEHHOUDI, sur ATARI. Bravo, voilà un portrait en noir et blanc bien réalisé. La jeune fille, éclairée du dessus, semble surgir de la pénombre. Le visage apparaît par taches successives d'ombre et de lumière. Cette technique difficile, une fois maîtrisée, donne de très beaux résultats. Aidez-vous de modèles au début.



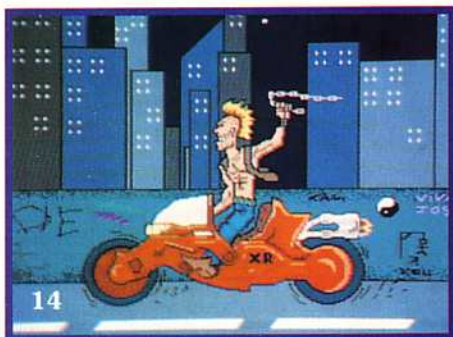
10. PENSEUSE de Stéphane BLOT, sur AMIGA. Inspirée d'une BD américaine, cette jolie jeune fille paraît bien songeuse. Les couleurs sont superbes ; on a du mal à croire que ce dessin a été réalisé en mode HAM. Tout a été pensé : les textures, les lumières, jusqu'à l'ombre des cheveux sur le front. Cette abondance de détails, ajoutée aux teintes harmonieuses, font de ce dessin le chef-d'œuvre de la série des portraits.

5. DEVIL INSIDE de Paul ZENGUELE sur AMIGA. Docteur JECKYLL ou Mister HYDE ? L'auteur a su ici tirer parti des fonctions géométriques du programme. L'épaisseur des traits et les couleurs contrastées donnent beaucoup d'impact à l'image. La jointure entre les deux moitiés du visage mériterait d'être traitée comme le reste du dessin.





16. **MOTO** de Jean-Philippe SCHWARZT, sur ATARI ST. « Je n'ai besoin de personne, en Harley Davidson » Ce dessin au style caricatural serait très bien dans une démo. Le motard a de l'allure avec ses grosses santiags et son drôle de casque ! Il ne manque plus qu'à animer les bornes sur les côtés pour donner l'impression de mouvement, et en route pour de nouveaux horizons !



14. **MAD BIKE** d'El Yagoubi Lotfi, sur ATARI ST. Ambiance underground pour moto futuriste... Il y a du mouvement, et les détails abondent : on croirait voir une BD de Franck Margerin... A moins que l'inspiration ne soit d'origine japonaise ? Les immeubles dans le fond sont trop présents et écrasent l'image.

21. **POISSON** de Nicolas TORRET, sur AMIGA. Un dessin réalisé en mode HAM. Les couleurs sont peut-être trop vives... Mais la composition est bonne : le poisson occupe bien l'espace et le trait est clair. Quelques bulles et un crustacés ne seraient pas de trop.



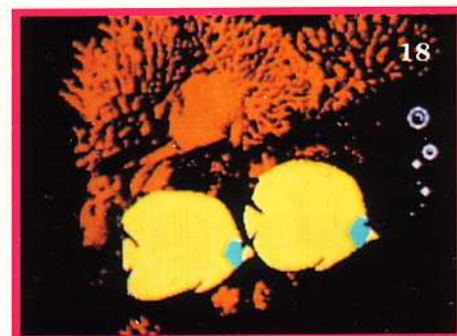
17. **AKIRA** de Benoît LACOSTE, sur ATARI ST. La moto de Kaneda vous aura inspirés. La moitié des images dédiées aux deux roues, représente une cylindrée rouge au design nippon (ni méchant). Celle-ci s'inspire de l'affiche du film. Les couleurs sont vives, et contrastent avec le fond. La ville a été estompée avec la fonction smooth.

## LES MOTOS

22. **MÉDITERANNÉE** de Ralph LE GALL, sur AMIGA. Voilà un petit malin qui a eu la bonne idée de combiner les deux thèmes. C'est beau ! L'éclairage marin et les reflets sont très réalistes. Bien trouvée, la vue en masque de plongée... Le dessin aurait pu être plus grand, ainsi, les détails auraient été plus faciles à réaliser...

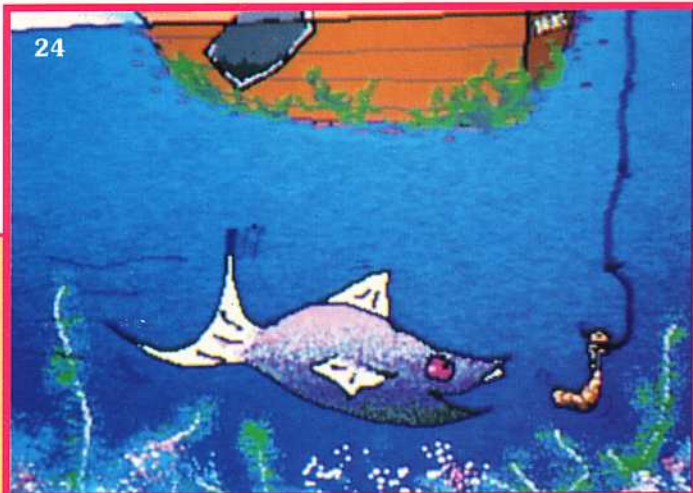


15. **NINJA** de Frédéric POCHAUVIN, sur ATARI ST. Un dessin a une précision photographique ! le moteur, les fourches, la carrosserie sont détaillés au pixel près... Seul un travail à la loupe (et beaucoup de patience), peuvent donner de tels résultats. Il ne manque plus que le pilote !



18. **POISSONS** de Paul MONNIER, sur ATARI ST. Une bonne utilisation des images digitalisées. Les coraux au second plan se fondent dans l'obscurité et les poissons exotiques nous éblouissent de leurs teintes vives. L'ensemble dégage une ambiance marine intéressante.





24

24. POISSON-RIEUR de Gilles DODINET, sur AMIGA.

Un dessin traité avec beaucoup d'humour : l'animal arrivera-t-il à manger à l'œil ? Une bonne utilisation ici des options de remplissage : Les formes ont été tout d'abord tracées à main levée puis remplies.

23. LICORNE d'Olivier DUJARDIN sur AMIGA.

Le décor a été réalisé selon la technique décrite dans *Tilt 103*.

Les couleurs sont bien choisies et le petit voilier est très détaillé.



23



19

19. AQUAFOND de Frédéric BOULANOUAR, sur ATARI ST. Un superbe fond marin qui a dû demander des heures de travail ! Les plantes très détaillées, se dégradent en successions de plans, donnant une impression de profondeur. Les couleurs harmonieuses, respectent les teintes aquatiques du monde du silence. On y plongerait. Glup...blup...blub...

## LE MONDE SOUS-MARIN

Conseils et astuces...

- Mode Hbrite, sur Deluxe paint, AMIGA.

Il ne s'utilise qu'en résolution 64 couleurs, et permet de créer des ombres très facilement.

- Mode HAM, sur Digipaint, Photonpaint, AMIGA.

Ce mode graphique permet d'utiliser 256 teintes, choisies sur une palette de 4096 couleurs.

- Fonction Smooth, sur à peu près tous les programmes graphiques.

Cette fonction permet d'estomper les contours et de créer ainsi des effets de flou.

Les thèmes de ce mois-ci sont, au choix :

- Un combat : duels ou féroces batailles ; laissez libre cours à votre imagination !

- Un véhicule futuriste : autos, motos, mais aussi aéroglisseurs ou avions. Et pourquoi ne pas mélanger le tout ?

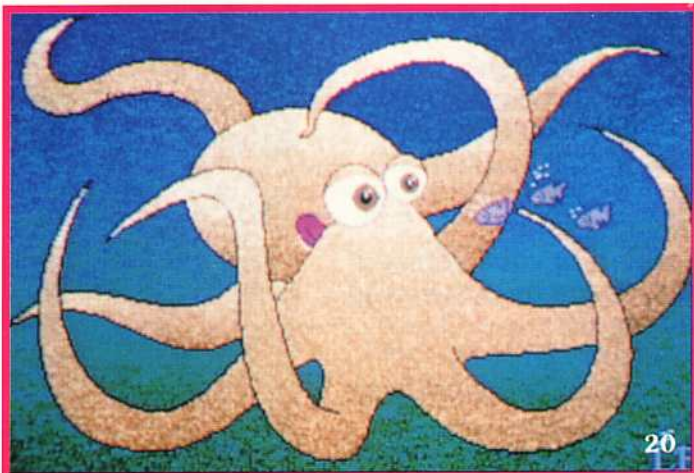
- Un paysage imaginaire : une flore

étrange habitée par une faune bizarre. Mondes aquatiques ou désertiques ?

- Une vieille demeure : un château hanté, une mansarde isolée, une vieille bicoque au fond d'un bois... tout est une question d'ambiance... Vous pouvez aussi bien sûr illustrer d'autres thèmes des mois passés.

20. POULPE de Lionel CHAUDET, sur ATARI.

Les poissons vont passer un sale quart d'heure. Ce dessin aux allures cartooniques a été réalisé en deux teintes dominantes, ce qui lui donne de l'impact. Les contours gagneraient certainement à être plus soulignés.



20



Envoyez-nous vos œuvres ! Mais seulement des copies, pas vos dessins originaux : LES DISQUETTES NE VOUS SERONT PAS RENVOYÉES ! Essayez, dans la mesure du possible, de nous fournir un moyen de les lire facilement (slide-show et utilitaires...), certains disques ayant obstinément refusé de nous livrer leur secrets.



**Edito**

**A** mis aventuriers, ce mois-ci est à marquer d'une rune blanche. Avec *Alone in the Dark*, commencez à explorer un vieux manoir hanté à la Lovecraft.

Le très attendu *Might and Magic IV* vous propose de nouvelles aventures dans un monde d'héroïc fantasy. En s'attaquant aux jeux d'aventure, avec *Rex Nebular*, Microprose « explose » *Monkey Island II* et *Indy IV*. *BAT II* vous transportera dans un futur inquiétant. *Ween* fera, plus que jamais, appel à votre sens de l'observation et à votre logique pour que vous veniez à bout de ses multiples énigmes. Enfin, *Forge of Virtue* crée une nouvelle île sur le territoire d'*Ultima VII* pour les amateurs de l'Avatar. D'excellents jeux, dont trois *made in France* ; alors n'hésitons pas à pousser notre cocorico national !

Thomas Alexandre





# REX NEBULAR AND THE GENDER BENDER



**19**  
INTERET

Les façons de mourir dans ce jeu sont innombrables. Mais vous reprenez vie à chaque fois, juste à côté du lieu de votre trépas. Heureusement, il y a quelques compensations. Arriverez-vous à la convaincre que vous êtes un homme ?

**PC**

Conception : Matt Gruson; Programmeur : Ted Markley; Graphismes : Kenn Nishiuye; Musique : Jeff Briggs.

La recherche d'antiquités peut se révéler un métier risqué, surtout quand on s'appelle Rex Nebular et que l'on doit les découvrir sur une planète non référencée. Quand cette planète est, de plus, habitée uniquement par des femmes, les problèmes ne sont pas loin... Microprose se lance dans le jeu d'aventure. Et quelle aventure !

L'histoire commence alors que vous arrivez sur le satellite Gargoyle XII. Un homme vous attend, l'air très ennuyé de vous retrouver vivant. Vous posez un vase sur le bureau et lui demandez les 75 000 crédits qu'il vous a promis... Et, puisqu'il vous le demande si gentiment, vous allez lui raconter comment vous avez pu entrer en sa possession...

Cette séquence, d'une dizaine de minutes (où vous n'intervenez pas), transforme tout le jeu en un gigantesque flash-back. Le jeu débute réellement alors que votre vaisseau (il est chauffé au bois !!!) approche d'une étrange planète, qui semble entourée d'un champ de nuages particulièrement épais. Soudain, plusieurs tirs de laser traversent les ténèbres pour venir percuter votre vaisseau.

**COMPARATIF**

**REX NEBULAR VS MONKEY ISLAND 2**

De cette opposition naît des étincelles. Graphiquement, Rex plus réaliste, et Monkey 2 plus caricatural sont équivalents. Leurs musiques sont parfaitement adaptées au contexte et leurs scénarios, passionnants. Un must pour tout amateur de jeux d'aventure.

**AVENTURE**

Bon, je ne vois pas ce que je peux ajouter. Rex Nebular est le nec plus ultra du jeu d'aventure sur micro. Beau, hilarant, il mérite votre attention. Courez acheter ce jeu, je me porte garant de sa qualité.

**PRIX**

**D**

**PRISE EN MAIN 17**

L'installation, entièrement automatisée, vous prendra entre 20 et 40 minutes (selon la machine). N'oubliez pas de lire le Log qui sert de protection, et en plus, il est bourré d'humour.

**GRAPHISMES 17**

C'est superbe ! Les paysages sont dessinés, les personnages sont digitalisés et retravaillés, des objets en 3D se baladent par-ci, par-là...

**ANIMATION 18**

Ah, j'oubliais ! L'inventaire présente les objets (un seul à la fois) en 3D tournante, et le bloc de commande est en permanence animé par des animaux qui le traversent.

**MUSIQUE 16**

Très réussie, elle colle parfaitement au jeu. C'est peut-être l'occasion d'acheter une carte sonore...

**BRUTAGES 17**

Zapp ! Boum ! Les occasions de faire du bruit sont très fréquentes dans ce jeu, et ses créateurs ne s'en sont pas privés.

**JOUABILITE 18**

Le jeu reprend les commandes des derniers Lucasfilm et les a améliorées. Par exemple, des ordres ne sont disponibles qu'avec les objets correspondants.

**DIFFICULTE VARIABLE**

Le niveau facile est déjà assez costaud. Mais on n'en avance pas moins régulièrement, et, quand on meurt, on revient au début de l'écran.

**DUREE DE VIE 15**

Immense. Ce jeu est immense. En niveau facile, il ne vous prendra que quelques dizaines d'heures, si vous êtes très bon !!!

Après quelques pourparlers assez inefficaces (« Finis-le, il commence à m'ennuyer »), votre cher vaisseau est pulvérisé, et ses restes fumants (vous êtes dedans !!!) projetés sur la planète. Il vous faut maintenant trouver un moyen de récupérer le fameux vase et, accessoirement, de repartir de cette planète de fous. Le personnage que vous

immense, si mal desservi par une pub banale. L'animation est également à la hauteur. Les personnages, digitalisés puis redessinés, se déplacent avec une grâce et un réalisme qui laisse pantois. Les scènes animées sont très nombreuses, et les différents points de vue n'ont rien à envier aux meilleurs films. La musique est parfaite -



La visite médicale a pour but de vérifier votre conformité génétique : « Et quand je vous fais ça, vous sentez quelque chose ? ».

Sympathique bestiole. Il peut être utile dans certains cas de se faire des amis. Mais attention, la plupart des rencontres sont plus désagréables. « Hasta la vista, baby ! ».

N'allez pas vous intoxiquer avec ce Big Mac frelaté. Mais connaissez-vous la recette du poisson pourri farci au hamburger infesté de vers? Certaines espèces de la faune locale en sont particulièrement friandes.



dirigez, un mercenaire proche du Ian Solo de Star Wars, se retrouve, dans les situations les plus cocasses. C'est du délire ! Entre des autochtones qui n'ont jamais vu d'homme - et qui se jettent sur vous, avec des objectifs différents -, les gardiennes, qui vous considèrent comme un étalon potentiel, et les extraterrestres (« hasta la vista, baby »), vous ne savez plus où donner de la tête... Le tout dans une ambiance de franche rigolade - têtes qui explosent, bras arrachés... Le scénario est en béton armé, l'humour dans chaque scène et dans chaque phrase. La technique n'est pas en reste avec des graphismes somptueux. Une multitude d'écrans composent ce jeu

cela va de la cacophonie dans les moments critiques à de très jolies sérénades bucoliques -, et les bruitages sont nombreux et très réalistes. Ajoutez à cela trois niveaux de difficulté (qui règlent la complexité du scénario), deux niveaux de jeu (adulte ou enfant), et vous aurez sous les yeux le MEILLEUR jeu d'aventure actuellement disponible. Faire mieux que Lucasfilm, c'était difficile. Microprose, pour son premier essai dans ce genre, a parfaitement réussi. Dernier détail : ce jeu semble avoir été créé par une bande d'originaux qui pensent avant tout au plaisir du joueur. Ainsi, Rex Nebular gère automatiquement TOUS les types de mémoire étendue ou paginée, et se contente de 575 Ko de livres dans le pire des cas. C'est, à ma connaissance, unique. un grand « Bravo ! » à l'équipe de Microprose. Jean-Loup Jovanovic

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE : PC 286 ou + (386sx conseillé), 16 Mo libres sur le disque dur, VGA, toutes cartes sonores (voix digitalisées avec la Sound Blaster), souris recommandée.**

# ALONE IN THE DARK

19  
INTERET

PC



Editeur :  
Infogrames ;  
Conception :  
Frédéric Raynal  
et Franck de  
Girolami ;  
Graphisme : Yaël  
Barroz et Jean-  
Marc Toroella ;  
Modélisation 3D :  
Didier Chanfray ;  
Bande son :  
Philippe Vachey ;  
Design et  
scénario : Hubert  
Chardot et Franck  
Manzetti.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC tous modèles  
(386sx minimum  
conseillé)  
Mode graphique : VGA  
Mémoire minimum :  
640K  
Espace requis : envi-  
ron 6 Mo  
Contrôle : clavier  
Son : tout type sauf  
Roland (Soundblaster  
conseillée)  
Média : 4 disquettes  
3"1/2



Méfiez-vous des apparences. Si certaines pièces de Derceto semblent respirer le calme et la sérénité, le danger guette à tout instant. Carnby l'a bien compris, qui braque son revolver à la manière de James Bond, prêt à parer toute attaque éventuelle. Malheureusement pour lui, l'ennemi viendra d'où il ne l'attend pas.

La mise en scène d'Alone in the Dark est vraiment exceptionnelle. Les graphismes en 3D se marient parfaitement avec les décors réalisés en bitmap. Les mouvements et les attitudes des deux personnages que vous pouvez choisir d'incarner sont, eux aussi, proches de la perfection (on peut même faire du «moonwalk»).

Construit d'après l'œuvre d'H-P Lovecraft, *Alone in the Dark* était l'un des jeux le plus attendus à la rédaction. Loin de nous décevoir, le résultat final n'a fait que nous conforter dans notre impression : *Alone in the Dark* est une véritable révolution dans le domaine du jeu, comme le furent en leurs temps, *Dungeon Master*, *Prince of Persia* ou *Another World*.

Extrait du journal de Jörn Aallyst, traduit de l'arabe par le testeur dément Dogue de Mauve :

« Ils arrivent, je le sais. Mon destin est scellé. Seule la mort pourra me libérer. Mais avant d'en finir, avant que les derniers remparts de mon esprit ne cèdent à la folie tentaculaire qui les

## Premiers pas dans Derceto.

Vous commencez la partie dans le grenier. Pour éviter de devoir vous battre immédiatement (les points de vie sont précieux), allez tout de suite pousser l'armoire devant la fenêtre et profitez-en pour récupérer la couverture indienne qui se trouve à l'intérieur. Placez ensuite le coffre au-dessus de la trappe et prenez le fusil. Récupérez la lettre de Jeremy Hartwood derrière le piano et lisez attentivement le livre dans la bibliothèque. Enfin, avant de partir, n'oubliez pas la lampe. Il n'est pas rare que les premiers objets que l'on ramasse servent dans les derniers moments d'un jeu

ronge, je dois prévenir l'humanité de Leur présence. Toi qui as trouvé ce manuscrit, toi qui lis à présent mes dernières paroles, apprends comment tout cela a commencé...

**Dès le départ, j'aurais dû me méfier.** Bien sûr, j'avais été victime d'une étrange réticence à prendre les disquettes que me tendait l'attachée de



découvrant la forme que je compris, intuitivement, que je n'avais pas à faire à un logiciel normal.

**D'abord, tout était représenté en 3D** mais avec une qualité de détail et de graphisme telle qu'il ne pouvait s'agir là de l'œuvre d'un seul esprit humain. Comment Frédéric Raynal et son équipe avaient-ils pu avoir accès à des techniques de programmation aussi étonnantes, aussi radicalement différentes ? Le mystère restait entier.

M'avançant plus avant, je constatais que, sur la plupart des objets 3D, les faces se comptaient par dizaines et que bon nombre d'entre elles étaient mappées (c'est-à-dire non point remplies d'une couleur uniforme mais d'un motif destiné à restituer l'impression de la matière : bois, tissu, verre, etc.) et certaines même translucides ! Le tout parfaitement intégré (à quelques bugs près) dans des décors calculés en 3D puis redessinés avec une patience inhumaine sous des angles faisant appel à l'hypergéométrie de pointe.

**J'ajoute également que tous les protagonistes sont animés d'un réalisme qui défie la raison.** J'eus bien du mal à en croire mes yeux en

presse. Bien sûr, je m'étais senti légèrement mal à l'aise en entendant le bruit mou que produisait mon PC au lancement du jeu. Mais la curiosité, plus forte que tout, me poussait à m'enfoncer toujours plus loin dans *Alone in the Dark*.

**Oh, le scénario paraissait innocent.** Un vieil homme retrouvé pendu, les yeux exorbités, dans le grenier de Derceto, son petit manoir isolé au fin fond de la Nouvelle-Angleterre. Gentiment, le jeu me laissait même le choix des armes... ou, plus exactement, le choix du pauvre mortel que j'allais devoir incarner face à des forces impies dont la simple allusion fait vaciller l'esprit des initiés : Soit la nièce du défunt, soit Carnby «le Reptile», un détective privé sans le sou. Non, le fond n'était pas fait pour m'inquiéter outre mesure. Mais c'est en

La partie débute dans le grenier, le lieu même où l'on a retrouvé le corps sans vie de Jeremy Hartwood. Explorez-le bien, vous y trouverez des objets de première importance.

Au fur et à mesure de vos découvertes, vous allez récupérer toutes sortes d'armes qui serviront à vous défendre. Ici, Carnby s'assure que son arc est toujours efficace.



Parmi les créatures que vous allez affronter, les maigres bêtes de la nuit comptent parmi les plus coriaces. Il faudra faire preuve d'ingéniosité pour vous en défaire.

voyant mon personnage marcher, tirer au fusil, ferrailler à l'épée... et s'écrouler au sol en poussant un horrible cri d'agonie.

Car, et c'est sûrement là un aspect vital de leurs plans indicibles, la musique et les bruitages (qui s'inspiraient de la plupart des cartes sonores disponibles sur le marché), renforçaient l'ambiance inquiétante de la partie d'une manière presque surnaturelle. A tel point que bientôt je sentis remonter en moi les terreurs immortelles et obscures que nous avons tous refoulées au plus profond de nos âmes depuis la nuit des temps. **Pourtant, je n'avais de cesse d'y jouer et d'y jouer encore.** Durant, les rares périodes de lucidité qui entrecoupaient ces séances quasi hypnotiques, je fis des recherches sur les scénaristes. Bien que je n'aie aucune preuve



#### Caméra au point !

Elément important dans *Alone in the Dark* : les caméras. Chaque lieu contient plusieurs caméras virtuelles qui «filment» l'action avec des angles de vues souvent étonnants. C'est l'ordinateur (on pourrait dire le «réalisateur») qui sélectionne la caméra la plus appropriée selon l'endroit où vous vous trouvez. Et lorsqu'un événement inattendu survient, la caméra cesse soudainement de vous suivre pour se fixer sur l'action en cours. Tout ceci contribue évidemment à créer l'atmosphère oppressante d'*Alone in the Dark*.

je suis persuadé, ô lecteur, que sous les noms de Franck Manzetti et Hubert Chardot se cachent en réalité le sinistre F'harzz Baal-Zeth et Hurzeb Ghastdhole, le « Dégarni-aux-mille-références ». Comment expliquer autrement un mélange aussi terrifiant entre le mythe de Cthulhu et les plus sombres légendes indiennes, aztèques ou encore esquimaudes ?

**Ça y est, j'ai terminé le jeu, je n'ai pas pu m'en empêcher.** Ils vont venir me chercher. Je les entends. J'ai peur ! Ils se servent de nos ordinateurs pour invoquer « Celui qui dort, qui rêve et qui attend ». Je sens que ma santé mentale vacille. Ma main semble... ne plus... m'obéir. O lecteur, préviens l'humanité ignorante et débile. Les gens doivent... **ACHERTER *Alone in the Dark* !**

# 19

INTERET

## AVENTURE EN 3D

Je sais, je sais, 19, c'est énorme. Mais *Alone in the Dark* est avec *Ultima Underworld* l'un des jeux qui m'ont poussé à acheter un PC. Comme *Dungeon Master*, *Lemmings* ou *Prince of Persia*, *Alone in the Dark* devient une référence.

**PRIX**

**D**

### PRISE EN MAIN 16

Une belle introduction cinématographique se charge de vous plonger immédiatement dans l'ambiance.

### GRAPHISMES 16

Les décors sont soignés et les personnages en 3D très fidèles aux dessins qui illustrent *l'Appel de Cthulhu* (le jeu de rôles).

### ANIMATION 19

Attendez de voir bouger les maigres bêtes de la nuit ou les serveurs de Yog-Sothoth. Vous n'allez pas en croire vos yeux !

### MUSIQUE 16

De bonne qualité, la musique soutient bien l'action. Il est même possible d'écouter des disques sur un vieux gramophone.

### BRUITAGES 14

Les bruitages non plus n'ont pas été oubliés. Grincements, coups de tonnerre et cris d'effroi contribuent fortement à l'ambiance «Cthulhuesque».

### JOUABILITE 16

Le maniement est très intuitif et la gestion des caméras intelligente. Vers la fin, vous aurez droit à quelques passages délicats.

### DIFFICULTE DÉBUTANT

Etant donné la simplicité de l'interface, *Alone in the Dark* conviendra à tous.

### DUREE DE VIE 9

Le scénario, directif mais non linéaire, est passionnant et bien ficelé. A tel point que vous n'en décrocherez qu'après avoir fini le jeu (comptez 10 à 20 heures).

# 17

INTERET

## Sos aventure

### ANIMATION STRATEGIE

Ceux qui se sont amusés avec *MM3* vont se régaler avec *Clouds of Xeen*. De nouveaux monstres, une histoire moins alambiquée. Ses petits défauts effacés, le jeu devient vraiment passionnant.

**PRIX**

**D**

### PRISE EN MAIN 15

Le packaging est très soigné. Le manuel est court et précis. On a toujours droit à une superbe carte du monde en couleurs de *Clouds of Xeen*.

### GRAPHISMES 17

Une flopée de nouveaux monstres très typés et des paysages variés et colorés. Seul l'effet de pixélisation en gros plan est quelque peu gênant.

### ANIMATION 18

Désormais, les monstres sont animés de mouvements adéquats lorsqu'ils délivrent des coups ou quand ils se font toucher. Cela rend le jeu très vivant.

### MUSIQUE 18

Des mélodies, dans le plus pur style médiéval fantastique, qui soutiennent l'action avec efficacité.

### BRUITAGES 15

Autre amélioration par rapport à *MM3* : les monstres ont une voix différente selon leur taille. Cela contribue à l'ambiance.

### JOUABILITE 16

L'ergonomie a été soigneusement étudiée. Le mélange clavier/souris est particulièrement efficace.

### DIFFICULTE CONFIRMÉ

Chose assez rare dans les jeux de rôles, il existe deux niveaux de difficulté dans *Clouds of Xeen*. Les batailleurs et les cérébraux sont logés à la même enseigne.

### DUREE DE VIE 11

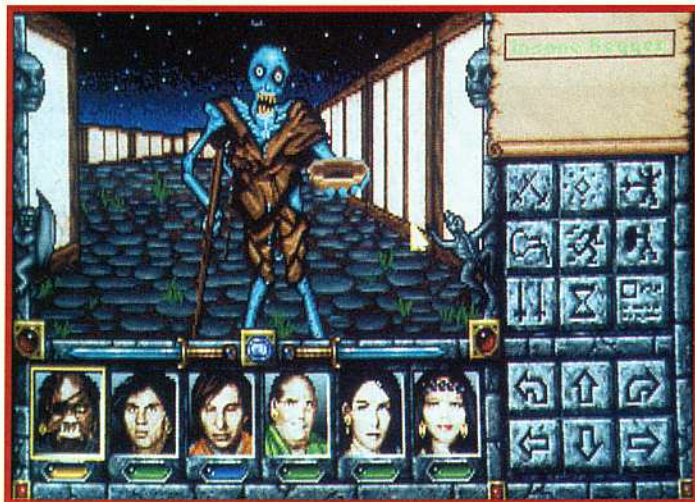
Deux jours de jeux à temps complet pour tuer Lord Xeen, le jeu est tellement attrayant qu'on n'en démord pas avant de l'avoir terminé. Le revers de la médaille en quelque sorte.



# MIGHT & MAGIC CLOUDS OF XEEN

PC

Le nouveau jeu de New World Computing, *Clouds of Xeen*, utilise le même système que l'excellent *Might & Magic 3*. C'est une garantie de qualité que de reprendre les meilleurs éléments du *Tilt d'Or* des jeux de rôles sur micro 1991. Quelques modifications mineures ont été apportées, mais, dans l'ensemble, on retrouve les mécanismes qui avaient fait de *Might & Magic 3* un grand succès.



Les combats dans *Clouds of Xeen* ont subi quelques améliorations mineures par rapport à *Might & Magic III*. Le système est identique mais dorénavant vous entendrez les monstres (ou vos personnages) hurler de douleur quand ils reçoivent un coup. Les monstres ne sont plus statiques, il est possible de voir leurs mouvements offensifs et défensifs. Les combats sont donc beaucoup plus vivants et réalistes que dans *Might & Magic III*.



Editeur : New World Computing;  
 Distributeur : PPS;  
 Créateur : Jon Van Caneghem;  
 Programme : Mark Cadwell, Dave Hathaway;  
 Graphismes : Louis Johnson, Jonathan P. Gwyn, Bonnie Long-Hemsath, Julia Ulano et Ricardo Barrera;  
 Musique : Tim Tulley.



PC (386sx cadencé à 33Mhz recommandé)  
 Cartes sons : Adlib Soundblaster Soundblaster Pro Roland MT32

Mode graphique : VGA/MCGA  
 Espace disque dur : 15 Mbytes  
 Ram requise : 583 KBytes  
 Mémoire XMS ou EMS de 1 MByte indispensable.  
 Contrôle : clavier, souris  
 Une version française est prévue.  
 Protection par recherche de mots dans le manuel.

Il n'est plus possible d'engager des mercenaires comme dans MM3. Il faut dire qu'il étaient peu utiles et surtout trop chers.

magicien de la cour, prisonnier dans la tour de Burzog. Un groupe d'aventuriers répond à l'appel, la saga peut commencer...

**Might & Magic est toujours ergonomique.** avec une gestion via une série d'icônes. Par rapport à *Might & Magic 3* (testé dans le *Tilt 95*, p. 123), quelques améliorations ont été apportées. Fini les casse-têtes qui se terminent en crise de nerfs, les énigmes sont d'une logique assez simple. Outre la trame principale du scénario, il y a une multitudes de petites aventures à vivre, indépendantes les unes des autres. Cela donne une profondeur de jeu incroyable. Même si on termine le jeu, il est encore possible de s'aventurer dans le royaume du roi Burlock. Sinon, les événements ne se déclenchent plus automatiquement, il faut désormais appuyer sur la barre d'espace pour les mettre en route.

**Une fin qui s'ouvre sur d'autres horizons.** Vous avez terminé le jeu ? Ne jetez rien, attendez l'épisode qui est en préparation. Selon Jon Van Caneghem, les deux jeux s'amalgameraient pour former une zone de jeu encore plus grande. Voilà une idée intéressante qui risque de rendre le monde de *Clouds of Xeen* très attachant.

Marc Menier

**M**algré une concurrence fort rude, *Might & Magic 3* a remporté le Tilt d'Or 1991 du meilleur jeu de rôles sur micro. Fort de cette expérience, New World Computing reprend le même «moteur», les mécanismes identiques pour créer, à partir du



Mis à part ces gardes de Xeen, on ne retrouve pas le délire technologique de MM3.

jeu culte, une série qui porte tout simplement son nom. SSI était un précurseur dans le domaine avec la saga de *Dragonlance*, et cela s'est révélé payant. *Clouds of Xeen* est donc le premier volet de la série *Might & Magic*.

**Un scénario classique : méchant sorcier cherche planète à conquérir.**

Dans le cas qui nous intéresse, le «bad guy» en question s'appelle Lord Xeen, être putride tout droit venu des ténèbres. Pour conquérir le domaine du roi Burlock, il s'est fait passer pour le frère du monarque porté disparu. Peu à peu, il a écarté les hommes du pouvoir et fait du roi, son pantin. La fin semble inéluctable, le seul espoir réside dans les appels aux secours mentaux de Crodo, le

**Souvenirs d'aventurier...**

Vous commencez le jeu dans la ville de Ver-tigo. Explorez un peu, faites connaissance avec les lieux, le maire devrait vous demander d'enquêter sur la prolifération de la vermine dans la ville. La solution du problème est simple : c'est l'exterminateur qui se charge de garder les vermines en bonne santé. Sa maison se trouve au nord-ouest de la ville, derrière le temple. En explorant la demeure, vous trouverez une lettre le discréditant. Avant d'entrer, il est conseillé d'explorer le monde quelques cases autour de la ville. Evitez les orques, et trouvez deux fontaines qui augmenteront la catégorie de votre armure et votre espérance de vie de 25 points. Cela «boostera» vos personnages, le temps de monter réellement de niveau.

Le  
 numéro  
 1  
 est  
 superbe

# 16

INTERET

## AVENTURE

Graphismes superbes, animations époustouflantes, énigmes complexes et difficiles, musique qui tire parti des cartes sonores, variété des situations... Il ne manque rien à *Ween*. Rien, si ce n'est un peu plus de liberté d'action. Peut-être parce que le jeu est trop linéaire?

**PRIX**

**D**

**PRISE EN MAIN 17**

La documentation en 3 langues est claire et abondamment illustrée. La gestion à la souris est un jeu d'enfant.

**GRAPHISMES 17**

Les dessins sont réellement très beaux, tout en étant d'un style très différent de ceux de *Fascination* ou de *Bargon Attack*.

**ANIMATION 19**

De la vidéo comme ça, je n'en avais jamais vu (je dis ça à chaque nouveau jeu Coktel...).

**MUSIQUE 17**

La bande sonore Midi, composée de nombreux morceaux originaux, est vraiment très réussie.

**BRUTAGES 16**

De très nombreux sons digitalisés agrémentent l'action : bruits de pas, de porte qui s'ouvre, et d'explosions...

**JOUABILITE 17**

La simplicité de la manipulation n'a d'égale que la difficulté de certaines énigmes. A la longue, certains mouvements répétitifs sont lassants.

**DIFFICULTE CONFIRMÉ**

Le début du jeu ne pose pas de réel problème, mais la fin est nettement plus coton. J'ai bloqué longtemps sur le pont levis...

**DUREE DE VIE 14**

Sans atteindre la durée de vie d'un *Monkey 2*, *Ween* vous tiendra en haleine de nombreux jours...

# Sos aventure

# WEEN THE PROPHECY

Editeur : Coktel  
Vision ;  
Conception :  
Joseph Kluytmans  
et Corinne Perrot ;  
Graphismes : J.  
Kluytmans,  
Rasheed et P.  
Pautrot ; Musique  
: Charles Callet.

Coktel est comme le bon vin : il se bonifie avec le temps. Nous avons eu *Fascination*, qui était beau, intéressant, mais trop court. Nous avons eu *Bargon*, qui présentait le personnage en vue latérale. *Ween* est un mélange entre ces deux jeux, puisqu'il comporte des graphismes VGA somptueux, des animations vidéo PENDANT le jeu, une musique -enfin !- digne de ce nom et, surtout, une aventure longue et difficile à souhait.



Traverser l'océan ne pose pas de problème avec un bateau. Sauf, évidemment, si celui-ci est fourni en kit ...

**V**ous êtes Ween, un jeune apprenti magicien. Votre maître, Ohkram, vient de vous confier une bien étrange mission. Vous devez retrouver trois grains de sable magique, et aller les déposer dans un sablier magique lui aussi, dans le but de détruire un « sorcier fourbe » (bon, ce n'est pas vraiment original, mais la présentation qui vous raconte toute l'histoire vaut le coup d'œil !). Vous êtes accompagné par Ubi et Orbi, deux nains petit format (ce sont plutôt des lilliputiens) qui passent leur temps à faire des bêtises. Tout au long de l'aventure, les pensées de Petroy, vous conseilleront télépathiquement. Votre animal familier, Urm, vous aidera en certaines occasions, mais seulement contre rétribution (cette chauve-souris vampire et frugivore adore les fruits rouges...).

Les graphismes et l'animation de ce jeu sont, une fois n'est pas coutume, superbes. Vous voyez le paysage avec les yeux du héros, ou alors en vue latérale, avec une animation vidéo du plus bel effet. De très nombreuses animations donnent vie à ces paysages : l'eau coule, le feu brûle, etc. Des séquences vidéo viennent régulièrement s'interposer ou se mêler aux différents écrans. *Ween* profite des méthodes de programmation d'Inca,





**Okhram, le vieux mage, vous guidera plusieurs fois pendant l'aventure. Son animation (en vidéo) est impressionnante.**

qui ont permis de détourner automatiquement les personnages animés, pour ensuite les plaquer sur un décor dessiné. C'est vraiment impressionnant.

La musique, qui était mal utilisée dans les jeux précédents, tire enfin pleinement parti des cartes sonores, et mélange synthèse MIDI et sons digitalisés. Les thèmes sont nombreux et variés, et les bruitages, très réalistes, sont parfaitement synchronisés avec l'action. Du très beau travail. L'interface, enfin, est une version améliorée de celle utilisée dans *Fascination*. Si le click droit fait toujours apparaître l'inventaire (sous forme, malheureusement, de lignes de texte), une barre de menu à la Sierra apparaît en haut de l'écran dès que vous y déplacez la souris. Cela vous permet d'accéder à l'inventaire (pour utiliser un objet sur un autre), au menu de sauvegarde, aux différents réglages. Deux autres icônes qui n'étaient pas fonctionnelles dans la version que j'ai testée permettent (d'après la documentation) d'obtenir de l'aide ou de



**Avez-vous l'âme d'un apprenti-sorcier pour préparer des potions magiques ? Seul leur bon usage vous permettra de passer cette étape. Ca vous dirait de devenir lilliputien ?**

revenir en des lieux déjà visités. Si la première est à mon avis indispensable, je doute que la deuxième soit utilisée, le scénario étant linéaire. Ce jeu est d'un niveau de difficulté élevé, mais la logique est toujours respectée. La durée de vie, même si elle est très supérieure à celle de *Fascination*, est encore insuffisante pour concurrencer les excellents produits Lucasfilm.

Jean-Loup Jovanovic



**Petroy, dont les connaissances étendues vous seront très utiles, est en permanence en contact télépathique avec vous. Il vous prodiguera des conseils que nous vous conseillons de suivre attentivement.**

Urm, votre chauve-souris favorite, ne perd pas une occasion de se gausser de vous ! Son aide n'en est pas moins indispensable.

### COMPARATIF

**Ween vs Fascination**, qui se déroulait dans le monde contemporain, s'est acquis les suffrages de nombreux amateurs de jeu d'aventure. Son interface « tout souris » et sa simplicité d'emploi y sont pour beaucoup, mais le plus intéressant était sans aucun doute son côté éminemment logique. *Ween*, qui reprend toutes ces qualités, leur ajoute des graphismes superbes mêlés d'animations vidéo, une musique réellement digne de ce nom et, surtout, une durée de vie nettement plus importante. Le niveau de difficulté est également sensiblement plus élevé, surtout vers la fin.



# L e

## numéro

# 2

## est

## indis-

## pensable

distribué par :

**UBI SOFT**

8-10, rue de Valmy  
93100 Montreuil

# 16

INTERET

## AVENTURE ANIMEE

Un excellent jeu d'aventure animé qui combine plusieurs types de jeux. Si les énigmes ne sont pas infranchissables, les séquences d'arcade et les simulations sont un vrai défi. Un jeu pour les BATtants.

**PRIX**

**D**

## PRISE EN MAIN 16

Une lecture complète de la notice s'impose avant de manier parfaitement les commandes. Lisez attentivement le passage concernant la programmation de BOB.

## GRAPHISMES 16

Les personnages sont à la hauteur des graphismes, beaux et colorés. Chaque quartier présente ses propres décors.

## ANIMATION 16

Vous pouvez faire scroller certaines fenêtres d'écran, faisant apparaître de nouveaux détails. Les combats, les séquences d'animation et les simulateurs sont fluides. De la belle ouvrage.

## MUSIQUE 17

Beaucoup de musiques futuristes (l'astroport, le WacDonald, la boîte de nuit) sont du meilleur goût.

## BRUTAGES 18

De très belles digitalisations d'enregistrement. Vous entendrez des klaxons, des bruits de haut-parleurs, et des cris de crapauds.

## JOUABILITE 14

La gestion souris est aisée. Mais des personnages traversent l'écran sans crier gare, et veulent discuter quand vous ne le souhaitez pas vraiment.

## DIFFICULTE CONFIRMÉ

Pas de grande difficulté. Mais les simulations de vol peuvent poser des problèmes aux néophytes (pas au décollage, mais à l'atterrissage sur les mouchoirs de poche qui font office de toits d'immeubles).

## DUREE DE VIE 16

Vous n'êtes pas au bout de vos peines. Compter quelques dizaines d'heures. Les jeux d'arcade sont une sacrée paire de manches.

# Sos aventure



Vous voici dans les quartiers sordides de Roma II. Lors de vos nombreuses allées et venues dans la métropole, prenez le temps de palabrer avec les citoyens qui traversent l'écran. Vous pourrez faire du commerce et même leurs vider les poches... si vous êtes habile.

# BAT II

PC

Editeur : Ubi Soft ; Conception : Franck Jeannin ; Scénario : Hervé Lange, Franck Jeannin ; Programmation : Franck Jeannin, André Villard, Olivier Croset, Dominique Boure, Philippe Derambure, Olivier Robin, Hervé Lange ; Graphismes : Mohand Zennadi, Olivier Cordoleani, Pascale Tesson, Laurent Lefrançois, François Rimasson, Frédéric Molinaro ; Musique et bruitages : Olivier Robin.

Si **BAT**, premier du nom, ne m'avait pas convaincu, il en va tout autrement des nouvelles aventures de l'étrange organisation ultra-secrète. Cette superproduction française va vous plonger dans un univers futuriste à la *Blade Runner*. Un mélange intelligent d'aventure, de simulation, d'action et d'arcade au service d'un jeu français surprenant.

La situation est au pire sur la planète Shedisshan ! La société Koshan tente de s'approprier le monopole de l'Echiatone 21, une matière précieuse. Le bureau des Affaires temporelles - le **BAT** - vous a dépêché sur les lieux afin d'éviter que les magnats de la Koshan ne deviennent les maîtres de la galaxie. Dans l'ensemble, l'interface de jeu est identique à celui de **BAT**. Le multifenestrage vous permet de vous déplacer de fenêtre en fenêtre. Cet aspect **BD** rend le jeu beaucoup plus vivant. L'aventure ne vous posera aucune contrainte puisque vous pouvez aller où bon vous semble. Au début, vous arrivez dans la ville de Roma II, que vous allez devoir visiter de fond en comble. La gestion souris est simple mais inflexible. Le curseur se transforme en flèche dès que vous le positionnez sur une issue, et en bouche pulpeuse lors des dialogues avec les autochtones. Il va vous falloir veiller attentivement à la santé de votre personnage. Pensez à sa nourriture et à son sommeil, sans quoi le séjour sur Shedisshan sera de courte durée. Votre ami le plus fidèle est un ordinateur biomécanique - **BOB** - qui vous a été greffé

Vous débarquez incognito sur la planète Shedisshan avec votre fidèle **BOB**. Dans la ville de Roma II vous recherchez Sylvia Hadford, agent du **BAT**, qui se cache dans une chambre de l'hôtel Mantoue. Prenez les clés de la chambre à la réception. Elle vous donne une carte de crédit et un laissez-passer. Avant de suivre ses consignes, faites un tour en ville et achetez de la nourriture. Il vous faut réunir 95 000 crédits. Vous pouvez parier dans la salle d'arcade ou détrousser les passants. Grâce à une injection de Morpho L7, via **BOB**, votre visage se boursouffle et ainsi vos victimes ne vous reconnaîtront pas. Avec la somme nécessaire, achetez un disque d'enregistrement et un enregistreur vocal puis louez un véhicule pour rejoindre la Tour Minerva.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Machine : PC 286/12  
MHz ou supérieur  
Mode: VGA 256 cou-

leurs (MCGA)

Médias: 7 disquettes 3"1/2 (1,44 Mo)

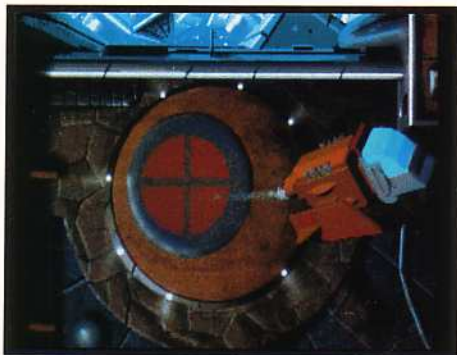
Cartes son reconnues : AdLib, AdLib Gold,  
Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland  
MT-32, Pro-Audio Spectrum

Contrôle : Souris

Notice et jeu en français

Installation disque dur : 11 minutes

15 Mo occupés.



L'envol et l'atterrissage du vaisseau-taxi donnent lieu à de magnifiques séquences animées. Le mélange de surfaces pleines et de sprites est admirable. Rien à voir avec les versions Amiga ou ST.

BAT II est incontestablement la plus aboutie. Un mélange d'aventure, d'arcade, d'action et de simulation ce qui est la preuve, en secteurs et en octets, que les programmeurs français s'affirment plus que jamais dans le monde des jeux sur micros.

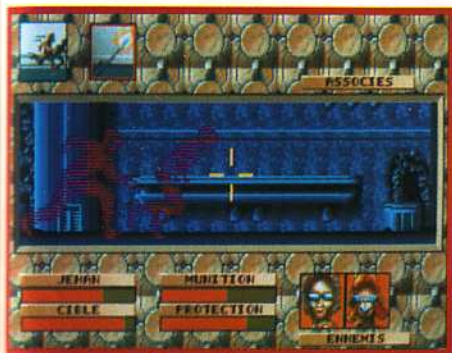
Thomas Alexandre

sur l'avant-bras. Une fois programmé, il se révélera d'une aide précieuse. L'aventure reste somme toute classique. Vous devez visiter, discuter, ramasser des objets... Heureusement, le jeu a plus d'un atout dans sa manche. Moyennant finances, certains indigènes accepteront de travailler pour vous, et accompliront les missions que vous leur confierez. Les salles d'arcade sont le meilleur moyen pour amasser de l'argent (le casse-briques à quatre palettes est géant), à moins que vous n'usiez de vos talents de pickpocket. Les séquences de combat vous demanderont de faire preuve de réflexes et de rapidité, surtout face à des adversaires entraînés. Les exaltés des simulations se régaleront avec les phases de conduite (la Via-Express) et de vol (le Mosquito, le Raeda V6 et le Sershoyer).

Les graphismes sont magnifiques et les animations d'une fluidité remarquable (l'envol du vaisseau-taxi paraît avoir été filmé). Si les musiques assurent l'ambiance SF, tous les effets sonores sont des digitalisations de bruitages préenregistrés. Comparée aux versions ST et Amiga, la version PC de

### La suprématie du PC

Lorsque l'on compare les versions ST, Amiga et PC de BAT II, c'est la dernière en date qui remporte le round, et ce, de plusieurs distances. Les graphismes en MCGA sont superbes et utilisent pleinement les 256 couleurs. Excepté les personnages qui traversent l'écran de manière légèrement saccadée, les très nombreuses animations sont exemplaires. Mais le point fort du jeu reste indéniablement les musiques et les effets sonores. Chaque lieu possède ses propres bruits digitalisés. Allez à l'astroport, fermez les yeux et vous vous croirez dans un vrai aéroport. Les vaisseaux passent et repassent, les haut-parleurs annoncent les départs. Et je ne vous parle pas de la salle d'arcade, de la discothèque... Pour vous donner une idée, le jeu comporte 250 dessins, 3 jeux d'arcade, 3 types de combat, une course de voitures, quatre simulateurs de vol, plus de 400 animations, plus de 200 bruitages... Cela explique pourquoi le jeu n'occupe pas moins de 15 Mo.



Les combats peuvent être pratiqués en mode action ou bien en mode stratégie. Ici la phase action. Identifiez-vous au Prédateur et tirez sur les ennemis représentés en rouge. Assurez bien votre tir et ne tuez pas les passants innocents en orange. Le fameux casse-briques de la salle d'arcade risque de vous désorienter. Vous devez diriger quatre palettes, ce qui est loin d'être évident. Pas de panique, après quelques défaites, vous apprécierez ce jeu à la fois prenant et déconcertant.



# N e

## manquez

## pas le

## numéro

# 3

# ANCO

distribué par :

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy

93100 Montreuil

# 13

INTERET

## Sos aventure

# ULTIMA 7 THE FORGE OF VIRTUE

PC

### EXTENSION D'ULTIMA 7

L'aventure supplémentaire proposée aux aficionados d'Ultima 7 est intéressante et assez originale. La difficulté est, à certains égards, bien trop élevée, et, surtout, les bugs rebuteront de nombreux joueurs...

### PRIX

C

### PRISE EN MAIN 15

Si la documentation est plus que succincte, le programme d'installation automatise les copies de fichier. Et, de toutes façons, vous disposez de la documentation d'Ultima 7!

### GRAPHISMES 15

Pas de nouveaux graphismes (hormis quelques nouvelles têtes).

### ANIMATION 13

J'ai eu l'impression que le jeu était plus rapide, mais c'est peut-être un effet de mon imagination...

### MUSIQUE 17

Toujours les superbes thèmes d'Ultima 7, mais rien de neuf.

### BRUTAGES 16

Aucun nouveau bruitage, mais ceux de Ultima 7 sont toujours aussi beaux.

### JOUABILITE 15

Hormis les bugs dans l'Isle of Fire, le jeu est le même!

### DIFFICULTE 17

Une épreuve trop facile et deux épreuves trop difficiles : cela fait une moyenne. Ne visitez pas l'île sans des héros forts!

### DUREE DE VIE 12

Forge of Virtue n'ajoute, en fait, pas grand-chose à Ultima 7, surtout si l'on considère l'étendue de ce dernier.

En voyant la petite boîte marquée d'un impressionnant *Ultima 7*, je me suis dit : « Ça y est, *Serpent's Isle* est arrivé ». Eh non, ce n'est que *Forge of Virtues*, une extension somme toute assez limitée d'Ultima 7. Vous pourrez avec elle améliorer les caractéristiques de vos personnages, dans trois quêtes de difficultés très inégales...



L'entrée de l'île de Feu. Les trois statues représentent trois vertus, chacune donnant lieu à une épreuve. Seule la première est réellement facile...



Ce vieux sage aveugle vous donnera de nombreuses informations importantes. Il a une connaissance étendue de vos précédentes aventures. Bizarre... Ses coffres contiennent aussi de la nourriture. Vous n'en trouverez pas beaucoup dans les donjons, et il ne sera pas toujours possible d'en sortir facilement...

E t hop, 12 points de plus en dextérité ! Il m'a suffi de finir la première mission pour augmenter ainsi cette caractéristique. Ultima deviendrait-il « grosbill » ? *Forge of Virtue* s'installe APRES Ultima 7 (il est possible de garder ses sauvegardes, mais ce n'est pas forcément simple...). Lorsque vous allez voir Lord British, une nouvelle option apparaît dans la conversation. Il vous apprend l'existence de l'île du Feu, et vous conseille d'aller y jeter un œil. Un bateau vous attend pour vous y conduire, mais vous pouvez aussi y aller par vos propres moyens (par exemple avec le tapis volant). Sur place, un mage aveugle vous apporte des informations importantes, et vous rappelle les épisodes précédents des *Ultima*. Un démon enfermé dans un miroir vous demande de le libérer, et trois statues vous proposent de partir à la quête d'autant de

Conception : John Watson et Andrew P. Morris ; Programmation : Ken Demarest ; sous la houlette éclairée de Richard Garriot.

### Si vous avez manqué le début...

Atteindre l'île du Feu ne pose pas de réel problème. Sur place, allez voir le savant, puis allez à la statue de gauche (la jeune femme). Parlez-lui, elle vous engage à partir à la recherche de l'Amour. Un passage secret dans la chambre de l'aveugle vous permet d'accéder au téléporteur correspondant. Votre but est de sauver un golem de pierre, ce qui est (relativement) facile (la pioche est un outil indispensable). Quand vous revenez, la statue vous octroie généreusement 12 points de dextérité. Les deux autres épreuves sont nettement plus délicates, et, surtout, plus dangereuses. Si, comme moi, vous avez un personnage principal puissant et des compagnons assez faibles, laissez ces derniers à l'entrée et allez explorer seul les souterrains. Dernier conseil : les golems sont très solides, préférez la fuite au combat...



### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

PC 386 (rapide !), 2 Mo de mémoire, 4,5 Mo, en plus des 21 Mo d'Ultima 7, VGA, souris, toutes cartes sonores. Ultima 7: The Black Gate indispensable.

vertus, respectivement l'Amour, la Vérité et le Courage. La première quête, qui ne comporte pas de combat, est relativement facile. Les deux autres sont nettement plus coton...

Cette extension d'Ultima 7 est accompagnée d'une nouvelle version du moteur du jeu,



Première épreuve : ressusciter un golem. Son ami est prêt à donner sa vie pour cela...

que la documentation vous propose d'installer à la place de l'ancienne. En théorie, elle est censée régler les bugs de la première version. En pratique, le jeu devient, me semble-t-il, un peu plus rapide. Cependant, s'ils ne plantent pas dans la majeure partie du jeu, sur l'île du Feu, ils deviennent réguliers et très gênants ! Souvent, il devient impossible de bouger le personnage ou de quitter le jeu. Ajoutez à cela que le programme nous éjecte régulièrement sous DOS, et vous comprendrez la note plus que mitigée que je donne (ces bugs sont apparus sur deux machines totalement différentes !). Origin est, à mon avis, le meilleur éditeur qui soit actuellement. Est-ce aussi le plus buggé ?

Jean-Loup Jovanovic



Les graphismes ne sont pas très originaux, mais leur agencement, comme pour ce pont, change du Ultima 7 que nous connaissons.

La première épreuve est aussi la plus simple. Elle nécessite néanmoins de nombreuses recherches et un minimum de réflexion.



# Bientôt

## disponible

## sur votre

## écran

# KICK OFF

# 3

# ANCO

# 3615 UBI

distribué par :

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy

93100 Montreuil



**Edito**

**A** ma gauche, une armée de Bargoniens déchaînés, à ma droite, Séléna la tentatrice, au milieu les charmants Addams... et Robocop sur l'arrière! *Bargon Attack, Lure of the Temptress, Addams Family et Robocop III*, voilà les quatre solutions complètes du MIB de ce mois. Sans oublier le Vrac pour tout savoir de *Black Crypt, Darkseed, Indi 4, etc...*

Solution complète

## LURE OF THE TEMPTRESS

*La ville de Turnvale connaît depuis peu le chaos et la désolation et vous êtes nombreux à nous envoyer des messages de détresse, ne sachant comment vaincre la terrible Séléna, princesse des Ténèbres Grandissantes. Aujourd'hui, grâce à l'aide de plusieurs aventuriers, le MIB à pu reconstituer l'intégralité de cette superbe aventure que nous propose **Lure of the Temptress**.*

Bien entendu, la plupart d'entre vous ne vont pas lire cette solution d'une seule traite, mais plutôt y puiser un indice qui leur permettra de repartir à l'assaut du château de l'apprentie sorcière... D'autre part, quelques situations particulières ne sont pas exposées ici. A vous de parcourir la ville de long en large, en interrogeant tous les personnages de rencontre. Merci donc à Grégoire, Franck 14, Boris, Symoon Myself, Amiga-vaillant, the Beachdog, Muad'Dib et bien sûr à la charmante Mordack pour leurs aides précieuses. And now, en route pour le cachot dans lequel se morfond le pauvre Diermot...

### COMMENT SORTIR DU CACHOT ?

Diermot est seul dans sa cellule. Par la fissure qu'il découvre sur le mur, il peut observer la pièce adjacente au cachot. Le skorl qui garde notre héros fait sans cesse l'aller-retour entre la cellule de Diermot et cette pièce où est enfermé un jeune cerf. Dans sa prison, Diermot ne peut rien ramasser. Par contre, il s'aperçoit en tirant sur la **torche** que celle-ci n'est pas bien scellée dans le mur. Il tire encore, la torche tombe et met le feu à la paille. Très vite, Diermot se place à côté de la porte et écoute les pas du skorl qui se rapprochent... L'ennemi entre, voit la paille

enflammé et s'y précipite. Diermot à tout juste le temps de sortir de la cellule, de refermer la porte derrière lui et surtout de pousser le lourd verrou. Voilà notre héros libre d'agir à sa guise.

### LE CHEMIN DES EGOUTS

Dans cette grande salle, un homme est suspendu à deux lourds anneaux scellés dans le mur. Diermot tente de parler à ce malheureux, mais il faut tout d'abord lui donner à boire. Dans la pièce de droite, notre héros découvre un **couteau**. Plus loin, une **bouteille** attire bien sûr son attention. Il comprend vite qu'il doit actionner le robinet du tonneau pour récolter un peu de cet étrange





brevage dans la bouteille. Voilà de quoi désaltérer l'homme rencontré plus avant. Ce malheureux, un nommé Wulf, n'a plus longtemps à vivre. Il indique à Diermot un passage secret qui lui permettra de s'enfuir et lui conseille également d'aller voir le forgeron pour lui communiquer le message suivant : « la fille est en danger, il y a un traître dans le village ». Quelle fille, quel traître ? Affaire à suivre ! Mais s'il connaît maintenant l'issue de sortie, Diermot ne peut de lui-même pousser les **briques** qui ouvrent le passage secret. Il est bien trop épuisé pour cela. Il continue donc ses recherches. Avec le couteau, notre héros perce au hasard un gros sac posé contre le mur de la pièce de droite. Parmi des débris, il trouve une vieille **pièce** et l'empoche. Dans la salle du fond, voilà le pauvre cerf, un nommé Ratpouch. Il est sanglé dans une machine infernale. D'un coup de couteau, Diermot coupe les liens et libère le jeune garçon. Reconnaisant de cet acte de bravoure, Ratpouch sera désormais le compagnon fidèle de Diermot, toujours prêt à lui rendre service. Et notre héros n'attend pas plus longtemps pour profiter de cet alliance. C'est en effet Ratpouch qui poussera les briques du mur, libérant l'entrée du passage secret. Diermot et son ser-

viteur atterrissent dans les douves. Ils peuvent enfin agir à l'air libre ! Dès lors, les deux compères vont visiter la ville de fond en comble pour apprendre à connaître tous les habitants et pour aussi récolter quelques premiers indices. Pour faciliter la tâche de tous les héros qui ont pris part à cette saga, voilà la liste des habitants importants de Turnvale, ainsi que leurs principales habitudes.

### LES HABITANTS DE TURNVALE

**EWAN** : c'est le patron du magasin, place du Marché. Il ne se promène jamais dans les rues. Ewan est un personnage un peu fou et qui ne vous sera pas d'une grande utilité en ce qui concerne la collecte d'indices.

Par contre, c'est lui qui peut remettre à Diermot un pendentif (pour Nellie) et quelques pièces d'or. Et puis, Ewan reçoit très souvent la visite d'un Skorl... Que peuvent-ils bien se raconter ?

**GWYN** : cette paysanne est sans cesse en balade dans les rues de Turnvale. C'est une femme honnête et très attachée aux traditions. On peut lui faire confiance et apprendre de sa bouche bien des choses intéressantes. Attention, inutile d'essayer de la soudoyer, elle en serait offensée.

**GRUB** : il se tient adossé à la fontaine, place de la Pie. Tant que vous ne lui aurez pas prouvé votre sincérité, il ne sera bon qu'à débâter des poésies qui n'ont aucun rapport avec votre aventure. Mais c'est aussi un ami du forgeron et il possède un objet très utile pour pénétrer dans la maison de Taigh, le magicien.

**MALLIN** : cet homme est un fourbe...

Mais il faudra sans cesse le questionner afin qu'il vous confie des tâches à effectuer. En premier lieu, il s'agit d'un objet à apporter à Ewan, ensuite, d'un livre qu'il faudrait remettre à Morkus. Mallin se promène sans cesse, il n'est pas difficile à trouver.

**LUTHERN** : le forgeron du village, il travaille dans sa forge, auprès de sa vieille mère, Cantriona. Lorsqu'il n'est pas au travail, il boit à l'auberge des Bras Coupés. C'est un homme de confiance, sans doute l'un des personnages qui vous aidera le plus pour résoudre les énigmes.

**CANTRIONA** : la mère de Luthern est un peu folle. N'essayez pas d'apprendre de sa bouche quelques nouvelles intéressantes ou elle se lancera dans la narration d'histoires qui n'en finissent jamais. Mais le moment venu, questionnez-la sur son jardin.

**MORKUS** : ... est un soiffard qui se désaltère souvent dans la taverne de la Pie. C'est la seule personne qu'il faut absolument soudoyer. Mais méfiez-vous, Morkus est au courant de bien trop de choses pour ne pas être impliqué dans les sombres agissements de Séléna. **NELLIE** : la tenancière de la taverne de la Pie, n'est utile que pour vous remettre un flacon d'alcool, en échange d'un bijou. **GOEWIN** : c'est la fille de l'herboriste. Cette ravissante demoiselle a bien tenté de lutter contre le démon. Mais il vous faudra la délivrer pour qu'elle puisse par la suite vous aider à pénétrer dans les grottes du dragon. Avec Ratpouch, c'est l'un des personnages de l'aventure auquel Diermot peut commander d'effectuer une série d'actions.

**TAIGH** : le magicien habitait place du Marché, mais il a disparu... Sauriez-vous user de l'étrange machine qui se trouve chez lui ?

**EILLAIN** : est une femme qui passe son temps à boire et à tricoter dans la taverne des Bras Coupés. Inutile d'espérer tirer de cette créature des indices intéressants, sauf si vous l'effrayez en lui parlant de la maison de Taigh.

**TOBY** et **BUCCIN** : sont les deux moines qui habitent le monastère. Il est impossible de leur parler dans

# ...message in a bottle...

la rue. Par contre, dans l'enceinte du monastère, il pourront vous aider dans votre quête, pourvu que vous leur rapportiez un vieux livre... **ULTAR** : est un guerrier puissant qui boit plus que de raison. Lorsque l'alcool aura délié sa langue, servez-vous de cet homme vigoureux mais un peu simple d'esprit pour briser le secret des Gargouilles. **MINNOW** : ce maigre garçon se trouve dans les cuisines du château. C'est le fils de Morkus. Son père l'a pour ainsi dire vendu aux Skorls... Il sera sans doute ravi de vous aider lorsque vous le rencontrerez.

## LUTHERN, LE FORGERON

Luthern est l'homme que Diermot doit désormais rencontrer. La ville n'est pas bien grande mais il arrive que l'on s'y perde. Alors, si la forge reste introuvable, il sera peut-être utile de surprendre Luthern dans le bar de l'auberge, puis de le suivre jusqu'à chez lui. Lorsqu'il apprend l'évasion de Diermot et la mort de Wulf, Luthern est décidé à faire confiance à notre héros. Il lui apprend donc que « la fille en danger » n'est autre que Goewin, la fille de l'herboriste. Goewin a disparu depuis peu... Quant au traître, impossible encore de savoir de qui il s'agit. Diermot découvre sur le sol de cette pièce une **poudrière**. Il l'empoche. Ensuite, il décide de poursuivre ses recherches. Dans les rues de la ville, il doit maintenant découvrir Mallin. C'est un petit homme malingre, habillé de vert. Lorsque Mallin lui demande de lui rendre service, notre héros s'empresse d'accepter. Il doit porter un objet à Ewan, le marchand. Dans la boutique de ce dernier, place du Marché, Diermot discute avec Ewan, puis lui remet l'objet confié par Mallin. Pour le remerciement de ce service rendu, Ewan donne à Diermot quelques **pièces d'or** et un **bijou**. Que faire de ces nouveaux objets ? Les pièces seront utiles pour se payer un coup à boire, dans la taverne des Bras Coupés. Mais attention au barman, il ne dit rien de bien intéressant et, à chaque fois qu'on lui adresse la parole, on est quasiment obligé d'acheter une « bibine »... Il sera plus utile d'offrir une chope de bière à Morkus, dans la taverne de la Pie, cette fois. Notre héros vient de marquer un point : il sait maintenant que Goewin est enfermée dans la mairie, un bâtiment qui se trouve au nord de la place du Marché. Diermot a vite fait également de se lier d'amitié avec Nellie, de cette même

taverne. Il lui offre le bijou donné par Ewan, et reçoit en échange un **flacon** d'alcool. Poursuivant la visite de la ville, Diermot décide finalement de retourner voir Luthern, pour lui parler de ces nouvelles découvertes...

## LA MAISON DE TAIGH, LE MAGICIEN

En discutant avec tous les personnages qui se promènent dans la ville de Turnvale, Diermot et Ratpouch ont rapidement compris que Taigh est un personnage très important. Il s'agit d'un magicien... Mais pourquoi a-t-il disparu ? Luthern est ravi de recevoir à nouveau son compagnon Diermot, d'autant plus qu'il prend grand plaisir à vider d'un trait le flacon d'alcool que lui remet ce dernier. Dès lors, la tête légère, Luthern fait encore plus confiance à Diermot. « Va voir mon ami Grub, l'homme qui se tient contre la fontaine de la place de la Pie. Il pourra t'être utile. Mais pour qu'il te fasse confiance, parle-lui de la chèvre noire... ». La chèvre noire, un mot

## Un traître se cache dans le village... Mais que cela ne vous empêche pas de dialoguer avec tous les personnages !

de passe peut-être ? Diermot se retrouve bientôt devant Grub, qui lui débite comme d'habitude quelques poésies futiles. Mais dès qu'il entend parler de « chèvre noire », l'homme redevient sérieux. Il remet à notre héros un **crochet**, et tout porte à croire que ce nouvel indice concerne le magicien... Place du Marché, la maison de Taigh est barricadée. En outre, un Skorl féroce passe et repasse sans cesse devant la porte. Il faudra attendre qu'il s'éloigne pour agir. Diermot ne prend pas de risque. Il confie à son compère Ratpouch la mission de crocheter la serrure de la porte. Une minute plus tard, les voilà à l'intérieur de la demeure du magicien.

## LA MAGIE DU GRAND TAIGH

A l'intérieur de la sombre demeure de Taigh, il ne reste pour ainsi dire rien d'autre qu'une étrange machine. Diermot a beau essayer de s'en servir, rien à faire. Il lui manque encore un indice. Il ressort bientôt, referme la porte, et se rend de nouveau dans la taverne des Bras Coupés. Là, il fonce tout droit vers Eillain, la femme qui tricote. Il suffit de l'effrayer un peu

pour qu'elle se mette à table ! Oui, elle a fouillé la maison de Taigh juste après qu'il ait disparu, oui, elle a empoché un petit **carnet**, carnet qu'elle remet aussitôt à Diermot. Et là, riche de ce nouvel indice et de toutes les informations qu'il a collectées auprès des personnages de rencontre au sujet de Taigh le magicien, Diermot comprend enfin comment il va pouvoir délivrer la belle Goewin.

## DANS LA PEAU DE SÉLÉNA

Ordonnant de nouveau à Ratpouch de crocheter la serrure de la maison de Taigh, Diermot se retrouve de nouveau devant la curieuse machine du magicien. Mais maintenant, il sait comment agir. En regardant la machine de plus près, il découvre un **brûleur**. Il va allumer celui-ci grâce à la poudrière découverte plus avant chez Luthern. Ça y est, la machine se met à cracher de la fumée... Vite, il faut placer le flacon (vidé de son contenu par Luthern) devant l'orifice pour recueillir l'étrange mixture qui vient de se créer. A quoi

sert ce nouveau breuvage ? Tout simplement à se transformer en Séléna, celle-là même qui est responsable du drame qui s'est abattu sur Turnvale. Diermot ressort de la maison, marche vers le nord et, avant de parvenir à la porte de la mairie, il boit d'un trait la potion... Le skorl qui garde la porte est pris au piège. Comment pourrait-il refuser l'accès du bâtiment à celle qui dirige les Forces de l'Ombre ? De même, à l'intérieur de la mairie, les deux monstres n'ont pas à répliquer aux ordres de la fausse Séléna. Grâce à la potion de Taigh, Goewin retrouve bientôt sa liberté !

## LE SECRET DU DRAGON

Goewin est libre, mais qu'en est-il de la vraie Séléna, et comment la combattre ? Bien sûr, Diermot pourrait s'introduire par la ruse à l'intérieur du château, mais que ferait-il devant un ennemi si puissant, lui, simple mortel ? C'est une fois de plus de la discussion que viendra la réponse à cette nouvelle énigme. Alors qu'ils se promènent dans la ville, Diermot et Ratpouch sont une fois de plus abordés par Mallin. Celui-ci confie à Diermot une nouvelle mission : il s'agit de porter un **vieux livre** à Morkus,

à la taverne de la Pie... Mais si Diermot accepte bien sûr cette tâche avec empressement, il se méfie tout de même un peu. Morkus est un fourbe de tout premier ordre. Aussi va-t-il tout d'abord parler à tous du livre en question. Finalement, il apprend que ce manuscrit n'est autre que le Livre de Gethrym, un ouvrage volé à l'Eglise. Diermot se rend donc au monastère, et remet le vieux livre aux moines Toby et Buccin. En remerciements, ces pieuses personnes, si peu loquaces jusque-là, vont révéler à notre héros un secret d'une importance capitale : le secret du dragon ! Ce dragon connaît le moyen de lutter contre Séléna. Mais pour s'approcher, il faut d'une part passer les portes des grottes, les Waregate, et d'autre part posséder la potion qui permettra de dialoguer avec la bête sans périr par le feu ! Q'est-ce que cette potion ? A cette dernière question, les moines répondent à Diermot : chientend, Cobane et Elecampagne... Voici les trois herbes qui lui permettront de mettre au point la mixture magique. Diermot pense tout de suite à Goewin. C'est la fille de l'herboriste, elle doit pouvoir préparer cette potion. Avant d'aller la rejoindre, il empoche également une **statuette** et un **rameau**... Mais à quoi servent ces deux indices, nul ne le sait !

## UNE POTION ET DES GARGOUILLES

Diermot se retrouve bientôt chez Goewin. La jeune fille est toute prête à fabriquer la potion pour le dragon, mais il lui manque l'un des ingrédients, le **Cobane**... Faudrait-il attendre que son fournisseur habituel fasse sa tournée ? Non ! C'est à Diermot de trouver la fleur qui fait défaut. Alors qu'il ne sait plus trop comment agir, Diermot rend visite à son meilleur compagnon, à celui qui a toujours su l'aider dans les moments les plus difficiles, j'ai nommé Luthern. Mais le forgeron est absent, seule sa vieille mère tricote de la cervelle dans son rocking chair. Diermot en vient vite à parler du jardin de la vieille dame. Il va pouvoir collecter du Cobane, juste en sortant de la forge. Maintenant, en route pour le magasin de l'Apothicaire. Diermot remet le Cobane à Goewin, qui commence à préparer la potion. Mais il faut aussi percer le mystère des Waregate, ce grand portail qui ferme l'accès aux grottes du dragon. Devant le portail, Diermot fait face à deux Gargouilles. Les sta-

## Le château



tues semblent presque vivantes, tant on sent leur regard qui brille. Interloqué par cette découverte, Diermot aura bien besoin de boire une chope de bière à la taverne des Bras Coupés. Eh bien lui en prend, puisqu'il va du même coup discuter à nouveau avec Ultar, le guerrier ivre. Ultar a déjà rencontré le dragon. S'il est quelqu'un qui puisse aider Diermot dans sa quête, c'est bien lui ! Et en effet, sous le feu des questions répétées de notre héros, Ultar va lâcher le morceau : il suffit de parler aux gargouilles pour qu'elles ouvrent la porte... Mais là encore, c'est l'échec. Diermot ne peut agir seul. Les gargouilles n'accepteront en effet de discuter qu'avec une personne de la gent féminine... Diermot va donc s'attaquer à cette quête aux côtés de Goewin. Il court chercher la jeune fille, empoche au passage la potion qu'elle a maintenant préparée, et en route pour les Waregate.

### LES GROTTES DU DRAGON

Une fois les portes des Waregate ouvertes, Diermot et Goewin pénètrent dans une grotte sombre. Une porte est taillée dans la roche, sur la gauche. Au fond, deux crânes font saillie dans le mur. Diermot se souvient des paroles d'Ultar : « Il faut savoir jouer des boîtes à cerveaux... » Il tire un crâne et la porte

s'ouvre sur une nouvelle grotte semblable à la précédente. Pour ouvrir la deuxième porte, Diermot ne pourra agir seul. Il doit demander à Goewin de l'aider. Il s'adresse donc à la jeune fille en ces termes : « Va à la grotte d'entrée, tire le crâne de gauche, titre le crâne de droite, va à la grotte verte et tire le crâne de droite. » Cette technique permettra à notre héros de pénétrer plus avant dans les grottes obscures du Dragon. Enfin, ayant répété cette opération une fois encore, Diermot découvre un nouveau passage, puis tombe face à un ennemi redoutable. Le combat est terrible, mais Diermot a repris des forces depuis sa première apparition, dans le cachot. Bientôt, l'adversaire est KO et voilà le Dragon. Assoupi, l'animal se réveille bientôt. Sans la potion magique, il aurait brûlé Diermot. Mais là, pas la moindre hostilité... Le Dragon va remettre à Diermot la **Pierre magique** qui seule lui permettra de vaincre Séléna.

### COMMENT PÉNÉTRER DANS LE CHÂTEAU ?

Maintenant que Diermot sait qu'il peut vaincre Séléna, il doit la rencontrer. La Déesse des Ténèbres se terre bien sûr dans son château... Notre héros doit donc trouver le moyen de passer le lourd portail gardé jour et nuit par quelques skorls puissants. Depuis

quelque temps, Diermot avait remarqué l'étrange manège de ce skorl qui venait fréquemment visiter le magasin de la place du Marché. Il décide donc d'éclaircir cette affaire et se poste devant la vitrine du magasin, attendant l'arrivée de l'ennemi. Lorsque le skorl pénètre chez le marchand, Diermot plonge son regard à travers la vitre... Eh oui, voilà le moyen de pénétrer dans le château. Un complot se trame entre le skorl et Ewan le marchand. Ce dernier devra, à la nuit tombée, entrer dans un tonneau pour pénétrer dans le domaine de Séléna grâce au skorl, un traître bien sûr ! N'écouter que son courage, Diermot pénètre dans le magasin dès que s'enfuit le skorl. Il prendra la place de Ewan dans le tonneau et rendra cette nuit visite à Séléna...

### LE COMBAT FINAL !

Diermot se retrouve seul dans la cave du château. Très vite, il rencontre le jeune Minnow, le fils de Morkus. Ce dernier est devenu serviteur d'une bande de skorls ivrognes et débauchés. Diermot et Minnow ont tout intérêt à s'entendre. Usant d'une paire de tenailles qu'il découvre dans la cuisine, Diermot débouche l'un des nombreux tonneaux qui encombrant la cave. Ensuite, il demande à Minnow d'avertir son maître que l'un des fûts est endommagé et que

le précieux vin se répand dans la cave... Pendant que Diermot s'est vite réfugié sur la mezzanine qui se trouve plus loin, à l'est de la cuisine, le chef des skorls pénètre dans la cave.

Plutôt que de reboucher le tonneau, il va bien entendu boire tout le vin qui s'en échappe. Tant mieux, il laissera notre héros en paix ! Diermot continue sa route, mais se retrouve très vite bloqué par un pont-levis. Il redescend alors de la mezzanine et continue sa route vers l'est.

Tout au bout du château, après la salle à manger où une bonne dizaine de skorls cuvent leur vin, il découvre un treuil. La machine est grippée. Diermot se souvient de la **graisse** qu'il a vue dans la cuisine...

Mais même comme cela, impossible d'actionner le treuil. Il faudra que Minnow lui vienne en aide... Enfin, la machine abaisse le pont-levis. Diermot remonte sur la mezzanine, passe le pont et fait face à un ennemi redoutable.

S'il a déjà vaincu l'adversaire de la grotte du dragon, Diermot ne va faire qu'une bouchée de ce nouvel opposant. Enfin, la route est libre, Mais dans la salle qui s'ouvre alors, horreur ! Voilà Séléna, la terrible Déesse. Il est temps pour vous d'agir pour cet ultime combat. Bonne chance !

# BARGON ATTACK

*Vous le savez tous, les Bargoniens sont sur Terre... Fort heureusement pour les lecteurs du MIB, quelques valeureux aventuriers résistent encore et toujours à l'envahisseur ! Votre mission, si vous l'acceptez : délivrer notre planète de la menace qui pèse sur elle, et venir à bout du Haut-Quartier général informatique, cette infâme dictature bargonienne qui va tenter dans les heures qui suivent de détruire la Terre. Grâce à Corbak, Pierre et Thomas, Luc et la toujours charmante Mordack (encore !?), la « bouteille » est en mesure de répondre à toutes vos questions. Ready ? En Bargon pour la grande aventure !*

### COMMENT ENTRER DANS LE METRO ?

Devant la station de métro, vous faites la rencontre du premier « cagoulé » de l'aventure. Ce bargonien distribue des tracts et bloque en fait l'accès à l'escalator. La question est là suivante : que faut-il donner à cet homme pour qu'il vous laisse passer ? Réponse, un bouton ! Observez le parapluie qui est posé sur la poubelle. Lorsque vous A l'intérieur de la cavité, un étrange objet : super, c'est le **tirciel**, une arme bargonienne qui sera indispensable pour le reste de l'aventure. Mais vite, il faut redescendre sur le trottoir ! Déjà, l'ennemi vous a repéré. Le seul moyen d'éviter la mort, c'est de refermer rapidement la porte du club avant que l'adversaire ne vous rejoigne.

### UN MEURTRE !

Vous avez appelé Nono, votre pote de toujours, mais pas de réponse ! Il faut absolument aller lui rendre visite pour lui demander son avis. Devant la demeure de Nono, drame ! Un meurtre vient d'être commis. La victime gît sur le trottoir, l'assassin s'enfuit. Vous grimpez à l'étage pour repérer le chemin suivi par le meurtrier. Il faut lui donner la chasse. Mais malheur, votre scooter est à sec ! Remontez chez Nono, empochez la **clef** de sa bécane ainsi que sa **bombe anti-crevaisson**, et sus à l'ennemi ! Mais sur le trottoir, le cadavre à dis-

paru. Cependant, un étrange objet attire votre attention. Il s'agit d'un **badge**, incrusté dans le sol. Pour le récupérer, il faudra utiliser le **marteau-piqueur** qui est abandonné dans le chantier, à droite de la maison. Ensuite, un coup de clef sur le scooter de Nono... et zut ! c'est la crevaisson. Utilisez la bombe sur les roues et poursuivez votre quête.

### UNE PARTIE DE BILLARD

Voilà la moto de l'assassin. Elle est béquillée tout près de ce garage, mais la porte est fermée. Peut-être que vous obtiendrez des renseignements auprès des clients du café... A l'intérieur, personne ne peut éclairer votre lanterne. Un petit tour d'inspection s'impose. Dans la salle du fond, vous ne savez que faire. Pour tuer le temps, vous empoignez une canne de billard et frappez les trois boules qui sont encore sur la table. Surprise, une **clef** vient de tomber à terre. Elle ouvre la **vitrine** où sont enfermées les coupes. Observez désormais tous les trophées. Vous découvrez bientôt une autre **clef**. Pourquoi ne pas l'essayer sur la porte marquée « privé »... Ca marche ! A l'intérieur de cette nouvelle pièce, un **interrupteur** et un disjoncteur. Ne touchez pas à ce dernier ! L'interrupteur actionnera le ventilateur de la salle de billard. Et dans le courant d'air qui vient de se créer, voilà un nouveau **tract**

étrange qui tombe entre vos mains. Vous l'empochez et ressortez du café.

Il s'agit maintenant d'ouvrir la porte du garage. Après un rapide examen, vous constatez que la clef est restée dans la serrure, mais à l'intérieur bien sûr.

C'est évident, il faut donc trouver un objet assez fin pour pousser la clef et la récupérer grâce à des feuilles de papier que vous devrez glisser sous la porte. Ces feuilles, se sont les deux tracts bien sûr ! Mais attention, lisez ces documents avant de vous en séparer, c'est d'une importance capitale. En ce qui concerne l'outil qui pourra pénétrer dans la serrure, il se trouve chez la boulangère : un **bâton de réglisse** ! Mais pour pouvoir l'acheter, vous êtes obligé de pénétrer à nouveau dans le café pour y acheter un **chocolat**. Le but de cette dernière manœuvre ; tout simplement faire de la monnaie pour la boulangerie.

### LE MONTE-CHARGE MEURTRE

Le garage est rempli de toutes sortes d'objets. La plupart sont d'aucune utilité, pire, il risquent de vous faire repérer par le Bargon qui se tient dans la cabine supérieure, en haut des escaliers. Soyez donc prudent et rejoignez directement le tableau à outils. Une **clef plate** vous intrigue, vous la saisissez. Ensuite, regardez le **boîtier de commande** du monte-charge. La **fente** correspond exactement au badge que vous avez trouvé sur le trottoir, après le meurtre. Lorsque vous introduisez le badge dans la fente, la petite armoire qui se trouve en haut de l'escalier s'ouvre. Allez-y, mais avec prudence. Un faux pas et c'est la mort ! Vous saisissez la **clef** qui se trouve dans l'armoire, puis redescendez placer cet outil dans l'empreinte laissée sur le tableau. Grâce à cette manœuvre, vous allez pouvoir actionner le bouton **OFF** du boîtier du monte-charge. C'est la grande descente, le « coup de l'ascenseur », vous voilà dans les sous-sols, devant une superbe voiture. Sur la table, une **télécommande** vous intrigue. Utilisez-la sur le coffre pour fouiller la malle arrière de la voiture et empocher une cagoule de bargonien. Refermez maintenant le coffre et actionnez cette fois la portière. Rien dans la voiture... Mais vous entendez

soudain des pas. Il faut faire vite. Vous reposez la télécommande sur la table, entrez dans la voiture, à l'arrière, et refermez la porte. Ouf, voilà l'ennemi qui approche, se met au volant et démarre...

### UN SQUELETTE DANS LA GROTTE

Votre pilote vient de stopper sa voiture dans une clairière. Curieux paysage que celui-ci... Vous descendez bientôt de la voiture pour apercevoir une grotte et, au loin, l'océan. Attention, cet endroit est très dangereux. Il ne faut pas rester trop longtemps sur le sable de la plage et vous devez également vous méfier des crevasses. Sur le squelette, vous remarquez une étrange machine, l'**ordibras**. Prenez-la et fixez-la à votre bras. Maintenant, vous êtes en mesure d'utiliser le tirciel. Une décharge bien placée et le monstre qui vous guettait du haut des rochers va rendre l'âme. Dès lors, vous pouvez monter les escaliers et atteindre l'entrée haute de la grotte. Là, un autre objet étrange : c'est le **muticiel**, qui permet de modifier l'état des choses. Vous continuez rapidement votre route vers la gauche, pour enfin ressortir de la grotte. Utilisez le muticiel sur le sable et foncez vers l'océan. C'est presque un rêve ! Le héros se retrouve ici face à des crabes menaçants. Il doit utiliser le tirciel pour les dégommer un à un. Enfin, la route est libre, vous vous retrouvez dans la fontaine Saint-Michel !

### LES SECRETS DE PARIS

Dans la fontaine, il est impossible de sortir de l'eau sans se décontaminer des étranges substances bargoniennes qui ont été en contact avec votre peau. Pour cela, il faut utiliser le muticiel sur les deux lions qui cernent la fontaine. Sur la droite, une **paire de gants** attire votre attention. Mais comment s'en emparer ? Il suffira d'un coup de tirciel pour résoudre l'énigme. Vous voilà maintenant sur les quais de la Seine. Votre ennemi s'enfuit devant vous. Il vient de remettre divers ouvrages aux bouquinistes qui sont si nombreux dans ce quartier. Vous observez tour à tour tous les manuscrits qui vous tombent sur la main. **Le Roman de Renart** est particulièrement intéressant. A l'intérieur, le Bargonien a oublié une autre disquette. Il s'agit cette fois du **tradiciel**, un programme qui sera très utile pour

déchiffrer les messages bargoniens. Mais votre ennemi s'est encore échappé. Il a disparu aux abords de ce pont. Pour vous, c'est une nouvelle énigme à résoudre. Bien sûr, un passage secret doit pouvoir s'ouvrir sous le pont, mais comment en actionner le mécanisme ? Une décharge de tradiciel sur le tag nommé **OZO** vous dévoile le message suivant : « Quand la chair des murs se lacère, le cœur des villes se dénude ». C'est alors que vous vous souvenez du deuxième tract que vous aviez découvert dans la salle de billard du café. Le texte disait « Regarde le pont, il mène d'une rive à l'autre ! Grottesque est celui qui l'ignore ! Trois fois grotesques est celui qui hésite ! Six fois grotesque est celui qui refuse ! ». Un message étrange, mais qui prend toute sa signification ici. En effet, les six têtes sculptées qui font saillie dans la construction sont... grotesques ! Vous utilisez donc le muticiel tour à tour sur la première, la troisième et la sixième tête... Un grincement, le passage vient de s'ouvrir. Et si la grille se referme devant vous, qu'importe ? ! Il suffit de poser la main sur le tag nommé **OZO** pour que le passage s'ouvre à nouveau ! On entre maintenant dans les profondeurs de la Terre...

### DES ŒUVRES D'ART VOLÉES

Vous voici dans une galerie. Un premier **anneau** s'offre à vous. Vous le tirez doucement et une cachette s'ouvre, libérant une petite **fontaine** qui, hélas, ne donne pas encore d'eau. Plus loin sur la droite, vous découvrez une **harpe**. Les notes qui s'en échappent lorsque vous effleurez les cordes réveillent les esprits de ce bien étrange sous-terrain. Sous le panneau qui apparaît un peu plus à droite, quatre **boutons** vous attendent. Vous pressez le premier... Un délicieux bruit éveille votre attention, c'est l'eau qui coule de la fontaine. De retour dans le passage de gauche, vous tombez soudain nez à nez avec une **boule maudite** qui tente de vous écraser. Une seule solution, il faut envoyer ce nouvel adversaire dans les oubliettes. Utilisez pour cela le **deuxième anneau**, une fois pour ouvrir la trappe, puis pour la refermer. Maintenant, la route est libre, mais vous cherchez désespérément un récipient pour emporter un peu d'eau avec vous. Méfiez-vous des **crânes** qui sont à vos pieds. Une araignée y est tapie, qui n'attend que l'occasion de vous piquer. Il faut, là

encore, utiliser le tiriciel. Joli carton ! Les crânes volent en éclats, l'araignée se fait la paire et laisse place à une petite **fiolle**. Utilisez la fiolle sur la fontaine et rejoignez le panneau et ses quatre boutons. Étrange ce panneau, sa structure géométrique vous rappelle quelque chose... Bien sûr, il s'agit de l'affiche de Beaubourg observée grâce au télescope du club micro ! Grâce au muticiel, il sera très facile de recréer la grille de symbole. Cette fois, vous touchez au but. Encore une pression sur le **deuxième bouton** et le passage s'ouvre. Vous voici dans la salle d'Aménophis IV !

### AMÉNOPHIS IV, PETIT FILS DE TOUTHMOSIS !

Ce pharaon majestueux semble vous surveiller d'un œil. Mais vous ne repérez malheureusement rien d'autre qu'une **plante**... Puisque vous avez sur vous de l'eau, et que la plante semble en avoir grand besoin, n'hésitez pas... Un petit peu d'arrosage et voilà que le tapis centrale de la pièce disparaît, lais-

**Le pharaon est un sage. Mais que vous ne puissiez répondre à ses questions et c'est la mort assurée...**

sant place à un dallage étrange. Sur la droite, vous repérez un **coffre**, mais impossible de l'ouvrir. Pourtant, votre recherche semble avoir fortement intéressé la statue d'Aménophis... Les yeux de pierre viennent de s'ouvrir et une voix caverneuse vous propose trois questions. Attention, la manœuvre est ici assez délicate. Pour répondre aux questions, il va falloir vous positionner sur les cases du dallage jusqu'à ce que la couleur désirée apparaisse sur le bras de la statue. Ensuite, un tir de muticiel validera votre réponse. En ce qui concerne les énigmes, elles font dans un premier temps référence à *Voyelles*, une poésie d'Arthur Rimbaud. Dans ce poème, Rimbaud assigne à chaque voyelle une couleur. Ainsi, le **A** correspond au **noir**, le **E** au **blanc** et le **I** au **rouge**. Bonnes réponses ! Le **coffre** vient de s'ouvrir et vous empochez la nouvelle disquette qui vous est proposée, le **saviciel**.

Mais alors que vous tentez une sortie par la porte de droite, voilà deux nouvelles questions. « Ceux de Vincent l'étaient de façon éclatante... » Il s'agit bien sûr des *Tournesols* de Vincent Van Gogh, et donc du

**jaune**. Quant à Yves Klein, c'est un peintre français, célèbre pour l'utilisation exclusive qu'il fit du **bleu** dans ses tableaux. Deux nouvelles réponses qui viennent de satisfaire Aménophis IV ! La porte s'est ouverte, vous pouvez poursuivre l'aventure !

### DE LA CAVE AU BALCON

Étrange endroit où sont là encore entposées bien des œuvres d'art volées à la planète Terre. Il n'y a rien à prendre des caisses. Observez la statue de cheval. L'**œil de saphir** sera utile pour la suite. Lorsque vous utilisez le muticiel sur la vanne qui se trouve sur les tuyaux, un **digicode** apparaît. Quel combinaison choisir ? Très simple, observez tout simplement le dessin que l'on aperçoit sur le mur de gauche. Mais vous voilà sur la place des colonnes tronquées... Cette fois, utilisez le tradiciel sur le **graffiti**, vous obtiendrez le message A2, B2, C2...

Il suffit de choisir encore une fois la bonne combinaison sur le digicode, soit toutes les touches de la colonne

### BARGON, LA RÉVOLUTION GRONDE

Vous voilà sur une passerelle. D'un coup de tiriciel, vous détruisez le Bargonien qui s'avance. À droite, une **grille**... Mais un nouvel ennemi vous menace déjà. Ce crabe qui vous suit sera bien vite emprisonné si vous actionnez le **clavier** qui se trouve au bout de la passerelle. Et comment traverser les sables nocifs qui s'étendent devant vous ? Il suffit d'utiliser le muticiel sur la **borne** la plus proche de la grille. Voilà, un chemin se dessine dans les sables. Vous pouvez traverser et atteindre le sas de téléportation. Ondes pulsatives, déplacement moléculaire, notre héros entend la voix de son « ennemi » avant de perdre connaissance...

Sur Bargon, votre point de chute est une étrange grotte. Attention, de nombreux **gardiens** sommeillent sur la pierre. Utilisant une fois de plus le tiriciel, vous dégommez un à un tous ces monstres rugissants. À droite, voilà la sortie de la grotte. Soit que l'on continue à l'est, soit encore que l'on s'avance dans la rivière, on atteint facilement un nouveau pont. Mais comment passer inaperçu sur Bargon ? Impossible de poursuivre l'aventure dans cette tenue toute parisienne ! Regardez la **borne** qui reflète votre image. Placez-vous de façon à ce que le reflet soit minime et utilisez le muticiel. Vous voilà dans la peau d'un sinistre Bargonien, paré pour la dernière phase de votre grande aventure, pour l'ultime chance de survie de la planète Terre !

### L'ORDINATEUR CENTRAL DU HQGI

Vous voilà sur la plate-forme supérieure. Placez vous sur la **troisième dalle**, et actionnez le muticiel sur celle-ci pour descendre d'un niveau. Poussez maintenant le **bouton rouge** de droite et actionnez à nouveau la dalle avec le muticiel. Vous atteignez bientôt la salle de l'ordinateur. Là, un siège... Mais attention, un ennemi s'y tient caché et seuls les plus fins tireurs resteront en vie ! Vous écoutez le discours des informations bargoniennes. C'était donc ça ! Il existe bien un organisme révolutionnaire, le Réseau Liberté, commandé par Sark, l'homme que vous suivez depuis le début de cette mission. C'est à vous que revient maintenant le droit et le devoir de sauver la Terre. Vous possédez la disquette saviciel, il va donc falloir agir au plus vite !

# ...message in a bottle

Après avoir dégommé un nouvel ennemi, vous empruntez l'ascenseur pour atteindre les **lecteurs de disquette**. Troisième lecteur, avait dit Sark... Voilà, la disquette est en place, le processus est amorcé ! Il ne vous reste plus qu'à trouver la sortie... Bravo, vous avez sauvé votre planète !

## En vrac ...

### LE BITEROIS

Pour Jérôme, dans Black Crypt, il faut que tu mettes un objet dans la première niche sur le mur, puis sur la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à la quatrième.

Pour Robomarc qui se bat dans Railroad Tycoon, tu peux faire F1 puis shift F4. Tu obtiendras comme cela 500 000 \$ de plus. Bonne chance à tous les deux.

### JEAN-PIERRE

Pour Amidragon qui lutte dans le jeu Legend, au niveau des sous-sols de Treihadwyl, il faut utiliser la rune « dégât » (D) accessible avec un sort « missile dégât missile dégât » (MDDMD). Les sorts vont de dalle en dalle en suivant une même couleur de fond. Il faut utiliser les sorts MD, MDDMD et MDDMDD, et aussi faire pivoter la tour à l'aide du levier pour accéder aux autres runes.

Pour Vincent cette fois, toujours dans Legend, il faut marcher sur la première dalle accessible, puis éviter les téléporteurs de la façon suivante.

En partant de la dalle qui a un vide au nord et au sud, enchaîne les déplacements suivants : W, S, W, W, W, N, N, E, S, E, N, E, N, E, E, N, N, N, N, E, E, E et S. Ensuite, rejoint le coffre grâce à la dalle qui apparaît.

Pour tous les autres amateurs de Legend, sachez que la fin du jeu est assez nulle, puisque l'on ne peut pas continuer à jouer. Bonne chance quand même !

### EAD

Pour Jérôme, dans Black Crypt, le seul moyen que je connaisse pour franchir le cercle des têtes de mort est le suicide...

Bien sûr, il faudra qu'un seul de tes personnages ait bu une potion

d'invincibilité auparavant, et qu'il soit en possession des « scrolls of life ». Ainsi, tu pourras ressusciter ton équipe en prenant dans la main droite le scroll, et dans l'autre les gems de tes personnages.

Pour faire disparaître le mur qui protège la clef, active le levier à l'entrée, dépose dans les trois alcôves qui se trouvent tout autour de la pièce 3 objets identiques.

En ce qui me concerne, et toujours dans Black Crypt, à quoi sert le « fetiche of deflection » en forme de tortue que l'on trouve au niveau 10 ?

Merci d'avance et bon courage à tous les aventuriers.

### ULTIMO!

Hello, en réponse à Bilbo, gêné par Horance dans Ultima VII, il suffit d'attendre minuit lorsque Horance est couché sur un lit. Là, tu « utilises » la soul cage sur son corps (double click sur la cage et place le réticule sur le corps du Liche). Mais j'aimerais te poser deux petites questions. En effet, je me demande comment tu es au courant du cube et des casques qu'il faut faire confectionner à Moonglow, alors que c'est le Timelord qui m'a donné ce renseignement et que justement, pour le contacter, il faut vaincre le Liche...

Ensuite, concernant ces casques, je dois rechercher de la « cadde-lite » sur l'île d'Ambrasia pour la remettre à Zorn qui m'en fera des casques. Je n'ai d'ailleurs pas encore trouvé le moyen de pénétrer dans l'enceinte où se trouve l'hydra, pas plus que je ne sais comment ouvrir la porte de la petite tour au milieu de l'île. La magie ne semble pas opérer !

Pour la porte de Penumbra, tu as enfin oublié de signaler qu'il fallait un « spindle of thread », en plus du marteau, de la pièce d'or, du picklock et de l'anneau doré. Bon courage à tous les avatars.

### LE SHALAFI

Dans le jeu Black Crypt, aux coordonnées 9-4 du niveau 4, vous voilà près d'un téléporteur et environné de trois portes fermées et d'une autre ouverte. Normalement, vous devez, ici, utiliser quatre « waterskins » afin d'obtenir the « eyes of true sight » près du téléporteur déjà cité.

Mais comme vous vous en doutez, les fontaines se feront de plus en plus rares au fur et à mesure

de votre progression. Aussi, perdre quatre waterskins, ce n'est pas négligeable ! Et bien rassurez-vous, voilà le moyen de n'en perdre qu'un seul !

Dès votre arrivée près du téléporteur, allez vous placer dos à la porte fermée aux coordonnées 8-2, et attendez que le voleur vous attaque. S'il vous agresse par devant, ne ripostez pas (il ne vous fera pas grand mal) et attendez qu'il disparaisse.

Il finira bien pas vous attaquer par derrière, c'est le but de la manœuvre. Car du même coup, il vous ouvre la porte ! Vous n'aurez plus alors qu'à le tuer, et à poser un waterskin dans la niche pour qu'enfin apparaisse l'objet tant attendu.

Autre chose, toujours au niveau 4, la fontaine qui se trouve aux coordonnées 29-19 est un peu spéciale...

Les six premières doses de liquide qu'elle vous fournira ne seront pas de l'eau, mais de la « potion of healing » !

Bonne route à tous.



**Fort de notre victoire sur ce mega jeu qu'est Addams Family, nous avons pensé à notre magazine favori pour en éditer la solution complète. J'espère que nous aiderons ainsi un grand nombre de joueurs !**

### BERTRAND ET ALEXANDRE Les Cœurs Durs

Tout d'abord, il faut préciser qu'il est impossible de finir le jeu sans les trois cœurs durs :

– celui qui est détenu par le BIG BIRD est relativement facile à obtenir. L'oiseau se trouve au sommet de l'arbre, deuxième étage à gauche.

– le deuxième se trouve dans la chambre froide des Addams, au fond d'un long couloir.

– le dernier cœur se trouve dans la serre protégée par deux CENTIPEDES. Il est possible d'atteindre ces mille-pattes en appuyant sur l'interrupteur, puis en allant à la porte qui était jusque-là inaccessible. Tout ceci se fait dans la première partie du tableau.

### LES VIES SUPPLÉMENTAIRES, LES «UP»

Il est inutile d'essayer d'atteindre la fin du jeu si vous n'avez pas auparavant amassé plus de trente vies...

La plupart de ses vies se trouvent dans la salle secrète, en bas à gauche du manoir. Entrer dans la première pièce où vous attendent trois vies. Montez ensuite sur la plate-forme la plus haute. Là, une seconde porte invisible est cachée.

prenez la basket (la porte la plus à droite), montez les escaliers, prenez le FEZCOPTER dans la salle puis, très vite, ressortez, montez et entrez par la porte supérieure. Là, essayez d'atteindre le deuxième étage. En cas d'échec, recommencez, soyez courageux... En effet, une vingtaine de vies sont cachées par là ! Sortez ensuite du manoir pour atteindre les cheminées. Dans celle de gauche, il y a 5 up. Prenez les ressorts puis sautez à droite. Dans celle de droite, traversez le mur en bas à gauche pour accéder à trois petites mais précieuses vies.

Pour continuer cette chasse aux vies, prenez le direction du vieil arbre. Entrez dans ce dernier et descendez au maximum pour atteindre un FEZCOPTER. Grâce à cet engin, vous pourrez atteindre une plate-forme qui se trouve, elle, tout en haut de ce tableau (3 up).

Enfin, si vous mourez, vous pourrez prendre aussi les quatre vies, à gauche de la salle « Continu or quit ».

Il y a encore quelques vies supplémentaires éparpillées dans le jeu, dont une aux cuisines, une dehors, à droite, dans le souterrain, une dans le vieil arbre, en bas à gauche et quelques-une auprès de chaque personnage.

### LES PERSONNAGES

PISGLE : ce personnage est de loin le plus facile à obtenir. Il se trouve dans le grenier auquel on accède par la porte la plus haute du manoir. Sachez également que l'on trouve des portes secrètes

au-dessus de toutes les portes visibles, et que la première vous procure un raccourci.

**GRANY** : ce personnage est relativement dur à obtenir car les ennemis qui le gardent sont immortels. Grany se trouve dans la chaudière, troisième étage à droite. Pour entrer dans les fourneaux, il faut appuyer sur l'interrupteur en haut à gauche. En ce qui concerne le boss de ce niveau, nous vous conseillons de vous placer à droite et d'attendre que le dragon sorte de la lave.

**WEDNESDAY** : vous pouvez l'atteindre en passant par la serre qui mène à la crypte.

Pour utiliser là encore un raccourci, passez par la porte secrète qui se trouve au-dessous de la première entrée de la serre. Vous atteindrez ainsi la fin de ce tableau.

**FESTER** : le majordome est au troisième étage, à gauche. Autant vous le dire tout de suite, c'est le personnage le plus difficile à délivrer. Pour plus de rapidité, vous pouvez emprunter un raccourci caché derrière une porte pratiquement invisible, au premier tableau. Dans la bibliothèque, au second tableau, il y a un livre marqué de l'inscription **DOOR**. Prenez-le et vous pourrez accéder à une salle remplie de bonus. Ensuite, continuez votre chemin sur la droite. Vous atteindrez ainsi l'un des niveaux les plus délicats du jeu, la **LOCOMOTIVE**. Le boss est particulièrement costaud. N'hésitez pas à monter sur le crâne de Fester pour l'atteindre.

### MORTICIA

Lorsque tous les personnages seront réunis, dirigez vous vers la salle où est rassemblée votre famille. Sautez sur la « chose » (la main !) à plusieurs reprises et, magie, un mur disparaîtra. Vous entrez alors dans un labyrinthe de chaînes qui vous mènera, après de multiples aventures, à Morticia !

### QUELQUES CONSEILS...

– Pour obtenir de l'énergie infinie sur Atari ST : recherchez les octets 5379 0000 3BCA 676E et remplacez les par 4E71 4E71 4E71 4E71.

– Pour vous refaire une petite santé en **CŒURS**, lorsque vous découvrez une salle de bonus, ramassez les cœurs, sortez et rentrez dans la salle... Les cœurs sont revenus !

Voilà enfin les codes de cette grande aventure :

1 cœur supplémentaire : &1Z9L  
1 cœur + Mercredi : &ZK13  
1 cœur + Fester : &9J9T  
1 cœur + Grany : &&1KK  
1 cœur + Pisgle : 61#R4  
1 cœur + Mercredi et Pisgle : 6Z91B  
1 cœur + Grany et Mercredi : &D9KX  
1 cœur + Fester et Mercredi : &GSK#  
1 cœur + Fester et Grany : &?Z16  
1 cœur + Fester et Pisgle : 6999B  
1 cœur + Fester, Mercredi et Grany : &LRKL  
1 cœur + Fester, Mercredi et Pisgle : 6GJ9Y  
1 cœur + Pisgle, Mercredi et Grany : 6DJKF  
1 cœur + Fester, Mercredi, Grany et Pisgle : 6 ?Z1X  
2 cœurs supplémentaires : ?1S9C  
2 cœurs + Pisgle : V11KD  
2 cœurs + Grany : ?&R18  
2 cœurs + Mercredi : ?ZY1S  
2 cœurs + Fester : ?9991  
2 cœurs + Pisgle et Mercredi : VZY1J  
2 cœurs + Pisgle et Grany : V&Z1G  
2 cœurs + Grany et Mercredi : ?D#9F  
2 cœurs + Grany et Fester : ? ?YKF  
2 cœurs + Fester et Mercredi : ?GS9Y  
2 cœurs + Fester et Pisgle : V9J9S  
2 cœurs + Fester, Mercredi et Grany : ?L9KV  
2 cœurs + Fester, Mercredi et Pisgle : VGZ18  
2 cœurs + Pisgle, Mercredi et Grany : VD1K18  
2 cœurs + Fester, Mercredi, Grany et Pisgle : VLHKT  
3 cœurs supplémentaires : L1911  
3 cœurs + Pisgle : B1V9H  
3 cœurs + Grany : L&RK ?  
3 cœurs + Mercredi : LZ9K8  
3 cœurs + Fester : L9K1K  
3 cœurs + Pisgle et Grany : B&YKM  
3 cœurs + Mercredi et Grany : LDRKL  
3 cœurs + Pisgle et Mercredi : BZR1G  
3 cœurs + Fester et Mercredi : LGR96  
3 cœurs + Fester et Grany : L ?K9V  
3 cœurs + Fester et Pisgle : B9#9V  
3 cœurs + Pisgle, Mercredi et Grany : BD1KD

3 cœurs + Fester, Pisgle et Grany : B ?KKC  
3 cœurs + Fester, Mercredi et Pisgle : BGHKN  
3 cœurs + Fester, Mercredi, Grany et Pisgle : BL#92  
3 vies et 1 cœur : &1Y1M  
Pisgle seul : K119R

## En vrac ...

### THORVAL

Bonjour à tous ! Pour Didier, dans *Shadowlands*, utilise un personnage puissant en magie, place le devant les trous et lance un sort de "boule de feu", en cliquant sur le trou de droite. La charge explosera plus loin et le passage sera ouvert...

Pour ma part, je reste coincé dans *Elvira II*. Comment entrer dans le studio ? Merci d'avance à ceux qui ont la réponse !

### TILTUS

Pour tous les amateurs de l'ancien mais fameux *Logical*, tous les codes sont parus Tilt 94. Bonne chance !

### THE DAMBUSTER

Au secours !!! J'ai besoin d'aide pour vaincre *Darkseed*. Voilà, dans un premier temps, tout ce que j'ai découvert, pour aider ceux qui n'ont pas encore été plus loin que moi.

J'ai récupéré le plan dans le bureau, ouvert le passage secret et pris la corde. Dans la voiture, j'ai pris les gants et surtout le pied de biche grâce auquel j'ai pu forcer le coffre dans le grenier. J'y ai trouvé le journal de l'ancien propriétaire de la maison. J'ai aussi poussé le coffre et pris la montre. Dans le vieil imperméable, j'ai pris la carte de la bibliothèque. Ensuite, j'ai reçu un appel de la bibliothécaire. Faisant d'une pierre deux coups, je suis allé à la bibliothèque. J'ai donné la carte à la femme, qui m'a indiqué en échange où trouver le livre correspondant, c'est à dire celui dans lequel il y a un extrait du journal. Ensuite, j'ai parlé à la bibliothécaire qui m'a remis un livre avec un message.

Voilà, je continue ma route... Je vais maintenant à l'épicerie où j'achète une bouteille de scotch. cela me permet de rencontrer *Delbert*, l'avocat, qui me fixe un

rendez-vous. Je me suis également rendu au cimetière, au caveau de la famille *Tuttle* (pour cela, référez vous au bout de journal trouvé dans le livre ; pour ouvrir, appuyez à gauche, en haut et à droite). Dans une urne, je trouve la clef de l'horloge. Je rentre ensuite à la maison, j'ouvre l'horloge et y trouve une plaque avec un nom. Je reçois par la poste le morceau manquant du miroir de la salle à manger. Tout cela, donc ;, pour le premier jour !!!

Le lendemain, après avoir pris de l'aspirine et une douche (il faut faire cela tous les matins, c'est la vie...), je vais dans le garage et j'allume la radio....

Mais c'est maintenant qu'il faut m'aider. En fait, je pose trois questions, pas une de plus, pas une de moins :

– Comment rencontrer *Delbert* : il me fixe un rendez-vous à six heures mais j'ai beau l'attendre devant chez moi, il ne vient pas !

– Dois-je traverser le miroir maintenant que je l'ai réparé ? Et, si oui, pourquoi ?

– Et pour la suite, que faut-il faire ? je ne sais plus par où continuer.

Merci d'avance à tous les aventuriers du Message.

### SUICIDAL

J'ai un problème avec *Budokan*. Je suis arrivé au niveau 12, là où il faut se battre contre son double. mais alors que j'ai gagné le combat, le jeu semble planter... Ai-je fini *Budokan* ?

### CHRISTOPHE F.

Encore un peu d'aide pour les amateurs de *Black Crypt*, et plus particulièrement pour *Jérôme*. Au niveau des quatre fontaines, pour passer le **GLYPH** des têtes de mort, il faut tout d'abord se procurer un **GLYPH SCROLL** qui se trouve en bas de la tête de mort du level 3. Pour voir les monstres de ce niveau, il faudra placer les yeux de la vraie vue sous le panneau, afin d'aller chercher le masque de la vraie vue. Une fois en possession du masque, placez-le sur le magicien et choisissez ce même personnage comme chef de l'équipe. Bonne chance à tous.

### LUCKY SLAYER

Je suis bloqué dans *Ishar* sur Atari ST. Dans le donjon du *Talisman*, à *Valathar*, se trouvent une succession de salles comprenant cha-

# ...message in a bottle

cune plusieurs portes et parfois un levier permettant leur ouverture ou leur fermeture. Dans quel ordre faut-il manœuvrer les leviers ? Où peut-on trouver de la bave de tortue ? D'avance, merci.

## LMR

Dans Legend, je reste bloqué à Balenhalm, le peuple des rats. Je suis en possession d'une clef en bronze qui ne fonctionne nulle part. Un aventurier pourrait-il me dire si il y a quelque chose à faire, ou si c'est un bug ? Merci d'avance.

## ICE

Salut, je suis nouveau dans le Message, et je suis bloqué dans Eye of the Beholder, au niveau 4, celui des araignées. Je voudrais savoir combien il y a d'accès control lever, et dans quelle position il faut les mettre pour sortir. Merci d'avance !

## DX'MAN

Pour Laurent qui se bat dans Deuteros. Tu nous dit : « J'en suis en effet arrivé à un point de non-retour. Situation ; j'ai conquis toutes les Usines orbitales méthanoïdes de notre système, mais l'ennemi continue à attaquer mes colonies à bord de vaisseaux gonflés à bloc... » ! Mais l'aventure n'est pas terminée... Une fois que toutes les usines méthanoïdes du système sont prises, tu dois recevoir un message du département « recherche » te disant qu'ils ont trouvé un moyen de voyager « interstellament » grâce au VCS (version « voyage interstellaire » du VOI). Il faut alors charger de dromes deux VCR et les envoyer vers une autre étoile (une nouvelle icône va apparaître en haut à gauche de l'écran). A toi maintenant de conquérir les planètes de ce nouveau système. Bon courage !  
Pour ma part, je suis bloqué dans Captive. Il me manque le code 13 778. Salut à tous.

## MAGIC ZAP

Salut les Avatars ! Voici quelques trucs à propos d'Ultima VII. Vous manquez d'argent ? Allez à Bucaneer's Den avec des potions vertes. Empoisonnez les pirates et le garde de la maison des jeux (vous pouvez aussi les achever à l'épée...). Quand ils sont tous morts, jouez à la roulette. Placez 100 pièces sur une couleur et faites tourner la roue. Quand elle ralentit, déplacez votre argent de

façon à être toujours gagnant jusqu'à ce qu'elle s'arrête. Il ne vous reste plus qu'à ramasser vos 700 pièces !

Vous cherchez vos vieux copains ? Joana vit à Cove. Shamino se trouve le soir à l'auberge de Britain. Dupré est à Jehlom. Spark et Iolo sont à Trisnic. Julia est à Minoc, Katrina vit à New Magincia.

Une petite question quand même : je suis à New Magincia pour emprunter le Notebook d'Alagner. Celui-ci me donne la clef de son study, mais je suis bloqué à l'intérieur de la maison. Je n'arrive pas à atteindre la porte qui donne sur un parquet en bois. Pourriez-vous m'aider, je deviens fou ! A plus.

## ANAKIN

Je suis arrivé à la cache secrète de Battletech, j'ai ouvert toutes les portes mais je suis bloqué dans le planétarium. Je ne connais pas les « white code ». Que dois-je ? Un grand merci à Hades et Franck pour Another World et Bat 2. Tchao !

## FABRICE

Pour Mud et tous les fanas d'Indiana Jones and the Fate of Atlantis, en mode « équipe », voilà ce qu'il faut faire pour réparer le levier de contrôle du sous-marin. Utilisez l'interphone pour demander à tous les membres de l'équipage de se positionner à l'avant du sous-marin. Maintenant, vous pouvez descendre en toute quiétude, sans pour autant faire le malin ! Dans les cuisines, prenez du pain et du saucisson (super le sandwich...) ainsi qu'une chope. Dans la salle suivante, actionnez le levier de vitesse et le bouton de marche arrière afin de valider ces deux commandes. Il ne reste plus maintenant qu'à activer les deux autres commandes, libérer Sophia et récupérer les disques, puis bien sûr sortir de ce sous-marin ! Voilà ce qu'il faut faire : descendez d'un étage et, avec la chope, récupérez un peu d'acide qui coule de la batterie dans la chope. Continuez maintenant sur la droite jusqu'à atteindre la fenêtre qui donne sur la pièce où est détenue votre douce Sophia. Dites-lui de distraire le garde. Remontez ensuite, puis descendez vous placer derrière le garde. C'est à vous de le distraire maintenant, jusqu'à ce que Sophia l'assomme. Récupérez alors, sur la droite, la « pompe à wc » qu'il

suffira de placer à la place du levier cassé. Ensuite, remontez et allez à droite. Descendez dans la petite pièce, à côté de celle où se trouve le professeur, puis versez l'acide sur la boîte en métal. Vous récupérez alors les disques, plus une clef qui vous permettra d'ouvrir le cadenas qui bloque le volant de direction du sous-marin (là où était prisonnière Sophia). Voilà, vous pouvez désormais piloter l'engin. Bon courage !

## COMMANDER SPOCK

Pour The Dambuster qui est perdu dans Star Trek 25 th, à la mission Demon World, il faut que tu ailles dans le laboratoire quand Brother Stephen y est. Tu utiliseras Kirk sur la vitrine en bas à droite de l'écran. Ainsi, Stephen te donneras des renseignements sur le contenu de la vitrine. Si tu cliques sur le choix n°6, tu pourras obtenir certains objets. Il faut prendre le premier (le crâne) et le dernier (la clef). Une fois arrivé chez l'extraterrestre, offre-lui d'abord le crâne, puis la clef. Et voilà, en route pour la deuxième mission.

En ce qui me concerne, j'ai aussi une question : comment battre Bredell dans le combat de la mission Vengeance ? Merci à tous les fans de Star Trek !

## SUPER DEFI

Dans Turrigan 2 sur Atari ST, pour avoir du temps, des tirs, des vies et de l'énergie, il faut remplacer deux fois de suite la chaîne 6A 0A 15 BC par 4E 71 15 BC et 53 38 41 B9 par 4E 71 4E 71. Dans Moktar, je tourne en rond dans le niveau 4, le métro... Help!!!

## CYRIL

Petit Androïde en détresse cherche aide bénéfique pour pouvoir progresser dans Metal Mutant. Après le niveau dans la « city pol 4 », je cherche comment passer la grosse barre de fer protégée par un champ magnétique, dans un monde souterrain. Merci.

## MAX

Un petit rappel de code pour Goblins, pour les nombreux amateurs...

2 -> VQVQFDE (VQVQEDE)  
3 -> ICIGCAA  
4 -> ECPQPCC  
5 -> FTWKFFEN  
6 -> HQWFTFW  
7 -> DWNDGBW  
8 -> JcJcJHM

9 -> ICVGCCT  
10 -> LQPCTJU  
11 -> HNWVFKA  
12 -> FTQKULD  
13 -> DCPLPMG  
14 -> EWDGONK  
15 -> TCNGTOV  
16 -> TCVQRPM  
17 -> IQDNKQO  
18 -> KKKPURE  
19 -> NGOGKSP  
20 -> NNGWTTG  
21 -> LGWFGUS

## BABOON LE LEMMING

Voici quelques trucs et astuces pour Atari ST.

Pour Rodland, c'est sur la touche « HELP » qu'il faut appuyer cinq fois pendant la pause.

Pour Leander : monde 2 = ZXSP, monde 3 = LVFT. Pour avoir des vies infinies, il faut :

- se suicider (bas + tir) jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une vie.

- s'abaisser et rester appuyer sur le bouton de tir

- aller se faire tuer par un ennemi ou des pics (toujours avec le bouton appuyé).

- une fois votre vie épuisée, abaissez-vous (votre Leander doit être rouge) et lâchez le bouton. Le chiffre des vie se bloque alors et c'est la vie infinie !!!

Un autre petit truc, toujours pour Leander, à partir du niveau 2, il faut mieux attendre quelques instants avant de prendre certains bonus. Ils se transforment parfois, et vous amènent à affronter un monstre étrange.

Pour Jérôme qui cherche à passer le niveau 98 de Lemmings, voilà mes conseils. Fais construire un pont au deux premiers lemmings. Stoppe le deuxième au milieu du pont et place un stoppeur sur la gauche. Pendant que le lemming fait son pont, le transformer en grimpeur et accélérer le flot des autres lemmings. Lorsque le grimpeur est au milieu de la colonne, il faut le faire creuser vers le bas, puis en diagonale vers la gauche pour arriver au niveau du pont. Pour cela, stoppe le pour lui faire faire un autre pont. Fais sauter le stoppeur de droite, fais creuser vers le bas au-dessous de l'autre tunnel.

C'est OK, les lemmings sont sauvés !

Pour ma part, je recherche de l'infini pour Xenon II, Nebulus, Fire and Ice, et the Killing Game Show, Vroom... et aussi comment trouver su petit bois pour allumer le feu dans Zak Mac Krakhen. Merci d'avance !



# ROBOCOP 3

## Solution complète

**Voyant le nombre sans cesse croissant de joueurs perdus dans ce superbe Robocop 3, j'ai décidé finalement de les libérer de leurs angoisses grâce à cette solution complète, plans à l'appui.**

### ARNAUD C. PHASE 1 : LA POURSUITE DU FOURGON

le fourgon pose deux problèmes : primo, il se déplace on ne sait où, secundo, il tire à vue ! Pour le stopper, il existe deux techniques - la première, la plus efficace, consiste à anticiper ses déplacements (ou encore à dépasser le fourgon), à s'arrêter sur son trajet et le laisser vous percuter. Il faudra répéter cette même manœuvre jusqu'à ce que l'engin soit détruit.

- deuxième technique, placez-vous derrière le fourgon, laissez-le s'éloigner un peu et foncer pour lui percuter l'arrière.

### PHASE 2 : LIBÉREZ LEWIS !

Autant le dire tout de suite, il n'est pas nécessaire de trouver Lewis pour gagner. On peut même laisser les deux minutes accordées à cette mission s'écouler bêtement et passer à la suite. Mais le plus intéressant, c'est d'éviter Lewis pour flinguer un maximum de Splaterpunks et faire grimper le score.

### PHASE 3 : L'ÉGLISE

Lisez attentivement les directives : 1) Chasser les squatters vers les égouts. Mais ils sont déjà partis de l'église et la mission est déjà remplie avant même d'avoir commencé.

2) Affronter les réintégréteurs : faites demi-tour, sortez de l'église et rébellion ! Une image fixe apparaîtra. Pour franchir cette étape du jeu sans problème, partez de la droite, ajustez votre compteur calmement, attendez que le coup parte. Dégommez un à un tous les projecteurs qui vous

éblouissent et permettent à vos ennemis de vous repérer. mais quel que soient vos efforts, un message hallucinant apparaîtra en haut de l'écran : « Lewis a été assassiné ! ».

Même si vous n'êtes pas assez rapide, rien n'est perdu pour venger Lewis. Fuyez dans les égouts et suivez le plan pour vous mettre hors d'atteinte. Là, avec l'aide des rebelles, vous allez refaire le plein, réparer les dégâts et prendre votre revanche sur Mac Daggart et ses réintégréteurs...

### PHASE 3 : L'HOTEL

Cette phase est sans danger et, même si vous êtes détruit, vous passerez à la suite ! Mais que voilà une bonne occasion de vous venger et de gonfler votre score... La seule difficulté apparaît au premier carrefour : deux réintégréteurs à droite, un à gauche. La seule façon de ne pas se prendre une grenade dans le dos, c'est de tourner à droite, de flinguer les deux adversaires et de très vite faire demi-tour pour descendre le troisième larron. Ne vous précipitez pas au bureau de Mac Daggart, il s'enfuira par la fenêtre dès votre arrivée. Savourez au contraire la douce ivresse du massacre, et votre score une fois de plus en pleine évolution.

Lorsque, lassé de perdre des hommes, Mac Daggart s'enfuira, vous pourrez toujours poursuivre le fourgon (150 points). Malheureusement, votre ennemi n'est plus dedans. Mais ne vous inquiétez pas, un combat d'une tout autre envergure vous attend... Car en rentrant au repaire des rebelles, vous voilà face à face avec Otomo !

### PHASE 4 : OTOMO

C'est le « gros morceau du jeu » ! L'idéal, c'est de s'entraîner longuement en mode arcade. Pour vaincre Otomo, voilà la marche à suivre, étape par étape.

- au début du combat, foncez vers Otomo, il passera au-dessus de vous.

- si Otomo se met à frapper à tors et à travers à bonne distance, rapprochez vous de lui, mais en restant tout de même hors de portée et, dès qu'il arrête son cirque par un coup de pied final, rapprochez vous vite et frappez-le ! Il arrive aussi que l'androïde se mette à faire des moulins avec son sabre sans pouvoir s'arrêter. Dans ce tout dernier cas, il faut faire le tour de

l'ennemi et alors, le frapper le dans le dos.

si, au cours d'un salto arrière, Otomo se retrouve bloqué contre la paroi, placez vous à côté de lui et frappez... Vous parviendrez peut-être aussi à la bloquer dans un angle. Dans ce cas, cognez comme un malade jusqu'à ce que vous l'ayez détruit. - si Otomo charge, rien n'est perdu. Essayez plutôt de le cueillir au vol en maintenant pressée la touche « espace ».

- un dernier conseil concernant votre arme : les munitions sont limitées, alors visez juste ! Tirez de préférence dans le dos et n'oubliez jamais que si vous vous faites frapper par l'ennemi alors que votre arme est dégainée, vous la perdrez... Donc, si Otomo charge, la première chose est de rengainer l'arme, puis seulement d'esquiver ou de frapper. Par contre, la même règle s'applique fort heureusement à votre adversaire. Si vous le frappez lorsqu'il a sorti son sabre, vous pouvez le désarmer !

### PHASE 4 : LA GRANDE BATAILLE

Les rebelles ont engagé la « grande bataille », et vous vous êtes muni de votre « gyropropulseur » pour les aider... Dès le début de l'offensive, occupez vous des deux premiers hélicos. Centrez les calmement avec le canon et feu ! Ils s'écraseront bientôt dans un fracas de ferraille. Faites demi tour pour vous intéresser maintenant aux cibles terriennes (jaunes), descendez à basse altitude, ralentissez un peu et laissez le canon accrocher les cibles. Et ensuite, tirez !

Ensuite accélérez, remontez et répétez l'opération jusqu'à la destruction de l'armée des réintégréteurs. Dès que le troisième et dernier hélico apparaît au radar, occupez vous de lui en priorité. Ici aussi, un bon entraînement est indispensable. Mais voilà que Mac Daggart vient de vous narguer par radio... Qu'importe, ce sera sa dernière bêtise ! Vous vous dirigez maintenant vers la tour OCP. c'est l'heure de la grande vengeance !

### PHASE 5 : LA BATAILLE FINALE

Vous entrez dans la tour OCP et rencontrez... Otomo ! Ce dernier va tenter de vous empêcher d'agir, mais il n'y arrivera pas. L'arène est en effet plus petite, ce qui

donne tout d'abord un avantage à Otomo. Mais cela vous permet aussi de bloquer l'adversaire plus facilement ! Voilà, la suite de l'aventure est entre vos mains. Que vous perdiez ou que vous gagniez, vous aurez droit au grand spectacle de la vengeance finale. THE END !

## En vrac ...

### DUCHY

Pour Ailys, pour trouver la croix dans la forêt de Monkey Island, elle se trouve à l'emplacement indiqué par la carte du trésor que l'on peut acheter au pirate qui a un perroquet sur l'épaule, dans le village.

Pour Olivier qui se demande a quoi sert le « fixer » dans Captive, il sert, comme son nom l'indique, à repérer les pièces d'armure qui ont un état inférieur à 10%.

Ce « dev scape » nécessite d'avoir un « chest » avec au moins 1 %, et de l'énergie pour le faire fonctionner.

C'est assez long, mais cela fait quand même gagner de l'argent, car réparer une pièce à 10 % de son état revient moins chère qu'en acquérir une neuve. De plus, le fixer permet de remettre en état de marche n'importe quel droïd ayant un chest à au moins 1 % et de l'énergie. C'est très pratique pour préparer une contre-attaque lorsque l'on s'est fait canarder et que l'on se retrouve réfugié dans une impasse avec quatre droïds à moitié mort...

Pour ma part, si quelqu'un sait comment tuer le sorcier de Black Crypt, après avoir récupéré les quatre objets de la quête, ce serait sympa de me le dire... En effet, j'arrive à immobiliser cet ennemi et à me protéger. mais il ne semble pas subir de dommage malgré les coups que je lui porte, ou alors il guérit très vite !

Jouez bien et merci pour vos réponses.

### SYMOON MYSELF

Pour les fans de Sim City, voilà une petite ruse sur Amiga, et qui fonctionne peut-être aussi sur ST et PC...

Je vous conseille de sauvegarder le jeu à chaque mois de décembre, puis de rechargez la

# ...message in a bottle

partie. En effet, si par exemple vous sauvegardez le jeu le 17 décembre, vous n'aurez à payer les charges que du 17 au 31 décembre, ce qui fait une sérieuse économie.

A plus sur le Message !

## SAVATAGE WARRIOR

Salut à tous, voilà quelques questions et réponses. Pour Rodriguez dans Space Quest 4... dans les égouts, attends la gelée verte, descend en la précédant de peu et tourne au premier croisement. Trempe ensuite la bouteille que tu as trouvée dans le bureau dans ce liquide et garde la pour plus tard. Avance maintenant tout droit jusqu'à l'échelle et monte. Assiste à l'arrivée du vaisseau, puis sort, va un écran à l'est et mets la main sur le logement de rentrée du vaisseau. L'affaire est dans le sac. En ce qui me concerne, j'ai quelques questions à poser pour Wing Commander 2, surtout à Gigi et Super Sonic Bros. A quel moment faut-il taper par exemple Xc2 Origin sN mx ou WC Origin k ? Enfin, dans la mission 4, comment puis-je me débarrasser des deux Elasis qui m'attaquent ? J'ai essayé un grand nombre de fois, mais toujours sans succès ! Merci d'avance à tous les fans de ce grand jeu.

## SAX IBIT

Pour SBOPC, dans Moktar, le code de l'étape 12 est 1204, en version Amiga.

Dans Robin Hood, je n'arrive pas à récupérer la boule magique du prêtre. Et que faut-il faire ensuite ? J'ai pu redistribuer l'argent aux pauvres, et même tuer celui qui a investi le château.

Mais rien ne se passe plus maintenant, à part que je reste enfermé dans ce même château ! Pour obtenir la bague, il faut parler à Marianne jusqu'à ce qu'elle tombe amoureuse de Robin. Pour obtenir de l'aide, grâce à la corne de brume, il suffit de délivrer, au tout début de l'aventure, l'homme qui a tué le cerf.

Dans Monkey Island, comment obtenir l'épée du marchand ? Je n'ai pas assez de sous et impossible de la voler.

Merci d'avance et bon courage à tous !

## PATRICK

Pour Fabien qui se bat dans Deuteros, voilà comment résoudre le problème des révoltés, cette

bande de traîtres. Pour les capturer, clique sur l'icône de leur vaisseau et prend note de leur destination. S'ils se rendent sur l'une de tes stations pour y voler des matières premières, arrange toi pour faire atterrir l'un de tes vaisseaux sur la station en question avant eux ! Ton vaisseau doit être équipé d'une nacelle cryogénique.

Malheureusement, tu ne pourras pas les capturer par ce moyen. Par contre, le centre de recherche ne trouvera pas mauvaise l'idée d'un « vaisseau piège ». Il inventera du même coup une « nacelle prison ».

Quand cet engin sera construit, lance à nouveau les opérations citées plus haut. Laisse atterrir le vaisseau des traîtres, monte dans la nacelle prison sur ce dernier et clique sur l'équipage ennemi et ferme la nacelle (un click rapide gauche et droite). Pour ma part, une fois la capture effectuée, j'ai expédié les traîtres vers une station méthanoïde qui s'est occupé de leur sort proprement et sans bavure. Tant pis pour le vaisseau !

Pour The Rascher, toujours dans Deuteros. Au départ, pour changer de système solaire, envoie des vaisseaux avec leur plein de fuel et des dromes de combat, tu arriveras toujours à atteindre les systèmes solaires les plus proches. Par la suite, il te sera facile d'envoyer du fuel dans les systèmes où tu te trouves grâce au Transmetteur de Mosse. Et rassure toi, le centre de recherche va bien vite remédier à ce problème en inventant le moteur « S », pour voyager à la vitesse de la lumière. Bonne chance à tous.

## LUDIMAN

Pour Robodoc qui se bat dans Robocod, tape au moment où tu veux et avec les espace : THE LITTLE MERMAID. Ensuite, voilà les touches utiles :

F -> donne des ailes

X -> direct à la sortie

P -> donne l'avion dans certains niveaux

B -> donne la baignoire dans certains niveaux

M -> allez où vous voulez !

Pour John, dans Opération Stealth, il n'y a pas de remède contre les rats. La seule chose que je puisse te conseiller, c'est de bien observer leur circuit. Pour ma part, je ne sais pas comment sauvegarder dans D-Generation,

et surtout comment récupérer les sauvegardes. Et même chose pour Crazy Cars III. Merci à tous.

## XIII

Pendant de nombreuses années à venir, les exploits de The Dusklord seront narrés dans toutes les contrées de Terra, mais moi, XIII, grand chevalier devant Cthulhu, je n'ai toujours pas réussi à découvrir le chef des morts vivants. En effet, dans la cathédrale du Carnage, tous les leviers ont été mis dans la bonne position... Mais impossible de faire « geindre les coins ». Je m'en remet à toi, The Dusklord, Oh vaillant combattant. Permet moi de me retirer pour consumer quelques offrandes en ton honneur.

## VINCENT

Suite aux appels de très nombreux aventuriers, je vous écris pour vous communiquer mes connaissances au sujet de Iceman. Voilà ce qu'il faut faire, notamment pour tout ce qui concerne le sous-marin.

Dans votre chambre, ouvrez le tiroir et prenez le « Vernier Caliper », puis un livre dans une étagère. Sortez ensuite de la pièce. Vous voilà assis aux commandes du sous-marin. Cet engin pourrait bien devenir votre tombeau ! Ready ? Alors accélérez jusqu'à 5 nœuds, puis virez à 180°, puis à 270°. Accélérez jusqu'à 20 nœuds. Lorsque le capitaine ordonne « Prepare for dive sequence... », fermez la vanne et dites « All Green board are OK for dive ». Plongez ensuite à une profondeur de 200 pieds, puis annoncez « depth OK ». Il faut désormais suivre les instructions du capitaine, jusqu'à ce qu'il vous ordonne de couper les moteurs. Là, exécutez ce dernier ordre et suivez l'homme dans sa cabine. Vous devez connaître ici le code issu de la réunion avec Braxton (134). Prenez l'enveloppe, lisez les ordres et rejoignez la carte pour changer de cap. Voilà les indications nécessaires :

0 = 30;170

1 = 75;176

2 = 84;85

3 = 84;10E

4 = 61;10W

5 = 36;12W

Vous pouvez ensuite retourner vous asseoir. Suivez toujours les instructions du capitaine. Lorsque ce dernier vous demande de confirmer la profondeur, répon-

dez «300 feet depth ... ». Mais voilà un bâtiment français. Levez vous et aller collecter les messages.

Pour Washington : A = 0, B = 8, C = 6, D = 4, E = 2, F = 1, G = 3, H = 5, I = 7, J = 9, pour la CIA, A = 3, B = 1, C = 9, D = 7, E = 5, F = 4, G = 6, H = 8, I = 0, J = 2.

Allez ensuite dans la salle des machines et prenez un cylindre de mesure 6.

Utilisez le « lathe » pour réduire le diamètre à 1, utilisez le « grinder », puis le « drilling », puis tapez « select bit ». Choisissez 1/4, puis allumez la machine. Prenez ensuite le marteau dans la « engine room », puis un « cotter pin » et réparez le système défectueux du lance-torpille. Dans la cantine, prenez la bouteille et jouez la au dés. Continuez jusqu'à ce que votre opposant abandonne.

Allez enfin vous rasseoir à votre siège. Suivez une fois de plus les instructions du capitaine. Levez vous lorsqu'il vous le demande. Dehors, parlez lui... Voilà le bateau russe ! Le capitaine pourrait bien vous aider à la manœuvre, mais un bête accident va le clouer au lit pour le reste du voyage. Vous devez désormais agir seul. Voilà comment il faut agir pour venir à bout du bâtiment ennemi.

Plongez jusqu'à 800 pieds. Attendez que le bateau avance (une ligne blanche apparaît) et tirez des « harpoons » et des « stingray ». Il faut ensuite aller traduire les messages qui sont arrivés.

Dans la salle des machines, prenez un « washer » (rondelle) de 1/2 et un « nut » (écrou) de 1/2 aussi. Ouvrez le tiroir et prenez une « wrench » (clé) de 1/2 et le « diver » (scaphandre) dans le tiroir.

Placez le « washer » et le « nut » sur le diver et serrez le tout grâce au « wrench ».

Vous avez une fois de plus rejoint le poste de pilotage. Pour les icebergs, allez à 45° pendant une minute tout en évitant les blocs de glace, puis à 60° pendant 1mn, à 90° pendant 2 à 5 mns, enfin à 0° pendant 2 minutes. Contactez la Ice Station. Ensuite, allez décoder les messages et venez vous rasseoir.

En ce qui concerne le sous-marin Russe, il est assez facile à éviter. En effet, il suffit de plonger à 2300 pieds et d'attendre. Il s'en ira au bout de quelques temps !

Vous voilà bientôt au détroit de Gibraltar.

Actionnez votre sonar et suivez le témoins. Une manœuvre assez difficile !

En Tunisie, le capitaine se rétablit et vous donne des ordres qu'il faudra bien entendu appliquer à la lettre. Lorsque vous êtes à 70 pieds, levez-vous et dirigez-vous vers le périscope. Le « Oil Rig » est à 283°, le port à 40°. Pour les distances, demandez-les à l'homme qui manie le sonar. Résultat, 2830 pour le Oil Rig et 1640 pour le port ?

Allez maintenant dans la salle des machines.

Prenez la clé et allez dans la salle des torpilles. Prenez les « flares » et la bombe.

Allez dans la réserve de nourriture et ouvrez le placard. Allez dans les « engine room », prenez le Diver, puis rendez-vous dans le sas de plongée. Entrez les coordonnées dans le diver et prenez le « scuba gear ».

Voilà, je ne peux pas vous aider pour la suite. maintenant, c'est à moi de vous demander de l'aide. Qua faire dans le port ? J'ai brûlé le puits de pétrole, je suis entré dans le tunnel, j'y ai utilisé mes flares, mis la bouteille dans le filet puis abandonné mon diver. Enfin, j'ai attendu, attendu, et lorsque, à cours d'oxygène, je suis remonté, et on me dit que j'aurais du attendre que la « rive soit claire » ?!

Aidez-moi, SVP !!!

Enfin, dans Crash Garrett, que faire avec le texan et le flaçon de FX17? J'ai menacé Sharkey. Il me dit qu'il se souvient bien de Glory...

Mais ensuite, ses hommes arrivent, je les tue, un homme tue Sharkey... Je prends l'anneau, j'enlève le tableau et essaie en vain d'ouvrir ce satané coffre... Impossible !

Mais bon sang de bon soir, quel est le code ??? J'ai tout essayé, y compris 9L2R7L4R qui est indiqué sur le papier.

Merci d'avance à tout ceux qui me répondront et longue vie au MIB !

#### REDBARON

Dans Legend, voilà quelques mots code :

A Moonhenge : DRUIDS ou ZEN-DITES

Dans The Dark Tower : KILIJAN

A The Unshrine : TETRAHA-GAEL puis SKALET RHA.

J'ai trouvé une UNKEY assez bas dans Franganc, mais je ne trouve aucun donjon qui puisse m'accueillir. Je me lasse de massacrer des centaines de milliers d'armées sans jamais en voir la fin... Alors, please, help me quick et que Tetrahagael soit maudit jusqu'à la quinzième génération !

#### LOCKCHMISE

Cher Holy Shadow, tu as presque trouvé la réponse à ta première question dans Ultima Underworld. En effet, la réponse à Garamon est « artifacts » (que tu appelles « reliques ») ?

Elles chassent le démon, si tu as les huit disponibles dans l'aventure. Garder très précieusement ces reliques ;

En ce qui concerne la Cup of Wonder, il suffit de dire à l'Ankh, dans toutes les shrines, le mot INSAHN. Il te répondra par exemple « nord-ouest »...

Pour la RING, tu as la moitié de la réponse avec « NW-SE-NE-SW ». Ces directions, il faut les appliquer aux quatre leviers qui sont dans une salle en losange, au nord-ouest du niveau -5.

Pour les trois clefs, elles sont indispensables pour finir le jeu. En effet, il faut les souder pour entrer dans la salle où se trouve le Démon et finir ce jeu fabuleux. A tous les fans de Might and Magic III maintenant, Dusklord doit posséder la version anglaise de ce jeu...

En effet, dans le château de Greywind, la fontaine qui donne le mot de passe vous communique la profession de la fille de Greywind, qui est « CLERIC » (clerc). Il faut lire la deuxième syllabe à l'envers (CIR), puis la première syllabe à l'endroit (CLE), ce qui donne bien CIRCLE ! Or, les petits malins qui ont traduit le jeu ont modifié la question. La phrase française est «... la fille de Greywind est une belle humain. ».

Par la même opération, on obtient NIA et HUM. Le mot de passe n'est pas alors CIRCLE, mais NIAHUM ! Pour Bilbo, au sujet d'Ultima VII, as-tu été voir Mordra après que Trent ait fabriqué la cage ? Elle te dira ce qu'il faut faire...

Bon courage à tous et à bientôt dans un prochain MIB..

#### LAURENT

Je cherche des vies illimitées pour Toki et Hudson Hawk sur Amiga. Merci à tous.

# 3 6 1 5 TILT

## L'aventure au bout des doigts

## Des centaines d'astuces pour vos jeux d'aventures !

## Rejoignez les milliers de connectés !

## Rubrique SOS AVENTURE

# 3 6 1 5 TILT



**Edito**

**E**n lisant

le courrier que vous nous avez envoyé, je me suis posé une petite question. Sans doute le fait d'avoir feuilleté, il y a quelques jours, de très vieux numéros de *Tilt* y est-il pour quelque chose. « Mais où diable sont passés tous ceux qui programmaient sur ZX 81, PET, Apple II, C 64 ?

Ces fous de l'assembleur, des interruptions, de la bidouille ? » A l'époque, il suffisait de connaître le basic pour faire un jeu, d'explorer un peu sa machine pour y découvrir mystères et merveilles. Aujourd'hui, c'est la guerre (froide) entre machines ; on râle sur le prix des jeux, on se vante de pirater le travail d'autres...

Que l'on ne me dise pas qu'il n'est plus possible de programmer : jamais les outils n'ont été aussi puissants et aussi pratiques à utiliser. Il reste les programmeurs de démos, qui sont retranchés dans un univers à part et qui ne partagent plus leurs expériences avec le commun des mortels. La fin de l'âge d'or ? Je ne sais pas. Mais j'ai la nostalgie de cette époque, où l'on créait un programme pour le plaisir de créer. Peut-être que je vieillis...

JLJ

**PS : J'ai volontairement choisi plusieurs lettres posant des questions sur la programmation. Cela dit, elle sont vraiment très rares...**

## PC évolutifs, CD-Rom et les autres

J'ai quelques questions à vous poser :

- 1) Connaissez-vous les PC *Elonex*? Sont-ce de bons ordinateurs ?
- 2) Je ne comprends pas comment marchent les PC évolutifs. Pouvez-vous m'expliquer ?
- 3) Combien à votre avis puis-je vendre un *Amiga 500*, 1 Mo, écran, 2ème lecteur, jeux, imprimante LC10 couleur (qui date de 1989, en TBE) ?
- 4) Comme bientôt tous les jeux seront édités (je parle dans plusieurs années) sur *CD-ROM*, ne vaut-il pas mieux acheter un PC avec un disque dur de faible capacité ?
- 5) Ce serait bien si chaque mec qui a envoyé une lettre publiée dans *Tilt* recevait un abonnement ou quelque chose du même genre.

Mag 2

■ 1) Non, désolé, je ne connais pas les PC *Elonex*, mais a priori, ils ne sont pas plus mauvais que les autres. Si tu en achètes un, fais nous savoir ce que tu en penses...

2) Il y a plusieurs types de PC évolutifs, selon la façon de les faire évoluer. La plus récente, qui est aussi la plus simple, consiste à utiliser les *overdrives* : sur les PC prévus à cet effet, il est possible de changer le processeur, simplement en enlevant l'ancien et en plaçant le nouveau (ou, pour les 486sx, en plaçant un 487sx à côté). Cela marche sur certains 486 uniquement, renseigne-toi avant... Une autre méthode utilisée est l'usage de processeurs installés sur des petites cartes faciles à enlever. Quand on veut changer de processeur, on remplace la carte et le tour est joué. D'autres méthodes (modules, boîtiers extractibles...) sont utilisées, mais elles reviennent au même principe.

3) Je dirais 5 000 ou 6 000 F, selon le nombre de jeux originaux dont tu disposes.

4) Cela dépend de ta patience. Comme tu le dis, dans plusieurs années le *CD-ROM* sera, peut-être, un standard. Entre temps, es-tu prêt à te contenter d'un petit disque dur ? Qui plus est, le *CD-ROM* à une très grande capacité, mais il est aussi très lent, et tous les programmes nécessitant la

manipulation rapide de grandes quantités d'informations (les jeux !) devront toujours être installés sur disque dur...

5) Et puis quoi, encore ? Cela ne te suffit pas d'avoir ta lettre publiée dans le meilleur magazine micro-ludique de la planète ? D'avoir les merveilleuses réponses des plus grands spécialistes du monde ?!?

## Club !

C'est avec un grand plaisir que je prends la plume aujourd'hui pour t'écrire. En effet, étant à l'origine d'un superbe projet, j'ai décidé de t'en faire part.

J'ai créé un club regroupant les passionnés de management footballistique sur *Amiga*. Eh oui, il y en a qui aiment cela. Ce projet, donc, s'inspire d'une compétition se déroulant actuellement à laquelle je participe d'ailleurs. Elle s'appelle *Manager Cup*, et est organisée par le très sympathique *Cercle Ludivor*. J'ai donc comme idée de mettre en place un championnat national de *Player Manager*, reprenant le système de la *Manager Cup*. Il y a déjà pas mal d'années que je cherche un moyen d'organiser ce type de tournois, et *Player Manager* d'Anco m'en offre l'opportunité. Maintenant, le problème majeur est d'arriver à faire connaître notre projet. J'ai donc pensé à votre magazine pour me donner un petit coup de pouce.

Denis Tio

■ Voici donc ton adresse, où tous ceux qui sont intéressés t'écrivent : *Amiga Soccer*, Tio Denis, 2, allée Marcel Achard, 69100 Villeurbanne.

## Sale commerce

Eh oui, j'ai plusieurs questions à vous poser. Je suis un fan de votre magazine depuis 1988. Au début, je possédais un *Amstrad*, et j'ai depuis peu un *Atari 1040 STE*.

1) Tout d'abord, je voudrais savoir combien je pourrais vendre ma machine : *Atari 1040 STE* de juin 92, joystick neuf, 20 originaux, lecteur externe 3 1/2 de septembre 1992, le tout sous garantie et en bon état !

2) J'envisage l'achat d'un PC, que me conseilles-tu ? IBM ou sous-marque ? Rapport qualité/prix ? Je ne saisis pas très bien votre point de vue, dans le TILT 102 de votre magazine...

3) Merci de me répondre. Maintenant, je vais aborder un sujet souvent débattu. Ce n'est ni une question, ni une critique, mais une constatation. Comme tu peux le voir (ou plutôt le lire !), je possède mon STE depuis juin, et j'ai déjà 10 originaux ! En effet, je ne tolère pas le piratage... A cause des pirates, les éditeurs se découragent et nous, nous avons dès lors un matériel obsolète. Tu me suis ? Les ventes d'originaux baissant, les éditeurs stoppent, et nos machines ne disposent plus d'une ludothèque importante.

Mais, pour en revenir à ma constatation, j'ai acheté récemment trois jeux (originaux !) : *Weird Dreams*, *Explora III* et *Prince of Persia*. 3 jeux achetés = 3 problèmes. En effet : *Weird Dreams* refuse de se charger, *Explora III* bloque pendant les premières minutes,

et enfin, vu que je suis tête en l'air, j'ai perdu la doc de *Prince of Persia*, ce qui rend ce jeu inutilisable. J'ai téléphoné à l'éditeur (Broderbund), qui ne veut rien savoir : il m'a envoyé promener ! Trouvez-vous cela normal, quand on paie un jeu 279 F ?!!

Mis à part cela, quel recours ai-je à propos des deux jeux défectueux ? J'en ai marre, je claque mon argent inutilement lorsque j'achète des originaux...

Les éditeurs ne font-ils pas du sale commerce, comme les pirates ?

**Sébastien**

■ 1) A mon avis, tu peux proposer ta machine à peu près au prix d'achat et je te conseille d'offrir les jeux en prime.

2) A priori, je te conseillerais plutôt une sous-marque, mais par exemple Compaq a lancé une gamme à bas prix de bonne qualité... La mode ces temps-ci est à l'offre de bundles (ensembles matériels/logiciels), et si tu as d'autres utilisations que le jeu, tu peux regarder ce qu'ils contiennent. Bon, pour répondre précisément à ta question, je pense que l'idéal (rapport prix/performance) pour toi est le PC taiwanais. Remarque : on appelle maintenant PC taiwanais tous les PC sans marque connue vendus à bas prix pour des configurations haut de gamme. Ils ne proviennent pas forcément de Tai-

wan (ce sont souvent des assemblages de composants américains, japonais et taiwanais).

3) Tu as raison sur les deux points. A propos du piratage : il semble que certains ne comprennent pas le rapport de cause à effet entre le piratage et le passage actuel des éditeurs vers les consoles (en théorie non piratables) et les PC (traditionnellement moins piratés). Résultat des courses : les machines personnelles, ST surtout et Amiga un peu, sont en baisse de régime sensible. De nombreux lecteurs nous reprochent par exemple d'enterrer le ST. Mais, si vous voyez les jeux parce que vous les avez achetés (ou copiés), nous avons des contacts directs avec les éditeurs. Et, s'il y en a toujours quelques-uns qui développent sur ST, d'autres (de plus en plus) ne font même plus de conversion sur cette machine, UNIQUEMENT parce qu'ils considèrent que ce n'est plus rentable (c'est-à-dire qu'ils n'en vendront pas assez pour rentrer dans leurs frais). Nous vous mettons au courant de cet état de fait, nous ne sommes pour rien dans l'état actuel du ST. Et nous NE POUVONS PAS conseiller l'achat de cette machine dans l'état actuel des choses. Etant donné le nombre de ST, il suffirait (il aurait suffit ?) que chaque possesseur de cette machine achète un ou deux jeux pour relancer le marché. Apparemment, de nombreux possesseurs de ST n'ont pas d'originaux... Maintenant, parlons un peu de tes problèmes de logiciels. Il semblerait (je doute que cela tienne devant un tribunal, mais c'est ce qui est en vigueur actuellement), que le revendeur soit responsable des jeux qu'il vend. Cela sous entend que tu peux sans problème rapporter (ou renvoyer en recommandé et avec accusé de réception, si tu as acheté par correspondance) tes jeux, et te les faire échanger. Le simple fait qu'ils ne fonctionnent pas sur ta machine suffit en théorie. Cela dit, si tu as attendu ma réponse pour le faire, le revendeur peut se faire tirer l'oreille (cela fait au moins deux mois !). Essaie la diplomatie, ou fait lui lire cette page : « S'il vous plaît Monsieur le revendeur, pouvez-vous être assez gentil d'échanger les jeux de Sébastien, qui est malheureux comme tout parce qu'ils ne marchent pas ? » Pour *Prince of Persia*, je ne peux pas faire grand-chose pour toi. Dans ce genre de cas, je suppose que la loi peut t'autoriser à faire une copie des codes chez un ami.

## CD-I

L'achat d'un CD-I me tenterait, mais encore beaucoup de questions sont sans réponse.

1) vous dites que le CD-I est équipé d'un microprocesseur 68070 cadencé à 15 MHz. L'animation serait-elle plus rapide que sur un Amiga ? Cela équivaldrait environ à quel PC (processeur et cadence) ?

2) La vitesse de transfert est de 160 Ko/s, mais quel est le temps moyen d'accès plus la latence ? Ce temps te semble-t-il convenable ?

3) Où en est l'adaptation de Wings ?

4) Pourrait-on avoir des jeux en 3D à vitesse assez rapide, comme *Aces of the Pacific*, ou *F1 Grand Prix* ?

5) Existera-t-il des compilations sur CD-I comprenant plusieurs jeux transcodés à partir d'autres machines, telles le PC, l'Amiga ? Je pense que de telles compilations, si les éditeurs se décidaient à les faire, pourraient contribuer à l'essor du CD-I. Imagine un CD regroupant un transcodage de Links + extensions, + *Red Baron*, + *Eye of the Beholder 2* + *Maupiti Island* + *Agony* + *Lemmings* + *Project X* + *Kick Off 2*... Ce serait le pied complet ! Le CD, avec sa capacité de stockage, le permet.

**Cédric**

■ On peut rêver... Il me semble, Cédric, que tu n'as pas très bien saisi la philosophie qui a présidé à la création du CD-I. Le CD-I n'est ni une console de jeu ni un ordinateur. Ses performances lui permettent de faire fonctionner toutes sortes d'applications, dont les jeux, mais probablement qu'une fois implantée, la plus grande part de sa logithèque soit constituée d'éducatifs, atlas, dictionnaires, visites de musées, compilations de tableaux, etc. (et, avec la puce MPEG, de films !). Le jeu ne sera vraisemblablement jamais son cheval de bataille. Et, même dans ce domaine, je doute que les titres que nous connaissons soient « convertis » (*Transcoder* signifie recopier bêtement un programme d'une machine sur l'autre). Le contrat de Philips avec Nintendo prévoit que des jeux spécifiques CD-I, utilisant les personnages de Nintendo (*Mario*, etc.) seront développés. Cela étant dit, passons à tes questions :

1) Le 68070 de Motorola, contrairement à ce que son nom laisse-

rait prévoir, n'est pas le successeur futuriste du 68040, mais un 68000 « amélioré » développé spécifiquement pour cette machine. Il est cadencé (sur CD-I) à 16 MHz. Pour ce qui est des vitesses d'animation, il est difficile de se faire une idée réelle des possibilités, le nombre et la qualité des applications actuelles n'étant pas encore de bon niveau...

2) Aucune idée. Dans les faits, un CD-ROM (comme le CD-I) est toujours plus lent qu'un disque dur, mais plus rapide qu'un lecteur de disquettes...

3) Wings ? Notre spécialiste CD-I (*Doguy*) me signale qu'il n'est, pour l'instant, pas prévu.

4) Bien sûr, mais l'intérêt du CD-I est ailleurs : il permet d'utiliser des séquences vidéo dans les jeux ! Imagine un shoot them'up avec des avions digitalisés ! Un jeu d'aventure avec des vrais personnages, qui parlent et qui bougent ! On est loin d'en avoir exploré toutes les possibilités.

5) Si, en théorie, rien ne s'y oppose, je doute que l'on voie jamais une telle compilation (c'est vrai que ce serait le pied). Ou, peut-être, dans dix ou quinze ans, quelque chose du genre « La compile rétro : les meilleurs jeux des années 90 »...

## Wing Commander : 2 fois plus d'ennuis !

Fidèle lecteur de votre mensuel que j'adore, je vous écris après quelques réflexions au sujet du phénoménal logiciel qu'est *Wing Commander II* (WC2), bien trop gourmand. Je possède un PC AT 386sx 20 MHz, 1Mo de RAM, carte Sound Blaster depuis plus d'un an. Cette configuration me semble déjà assez conséquente et honnête pour un particulier. Voilà qu'un jour, j'ai l'immense privilège de pouvoir tester sur mon micro l'illustre WC2 + module accessoire voix. Pas de problème pour l'installation (seulement deux heures). Le programme occupe un espace modeste de 21 Mo (à ce prix-là, ils peuvent être beaux, les graphismes, l'animation et les bruitages), et une fois le jeu lancé, pas une voix digitalisée ne sort de ma carte son lors de l'intro, je n'entends pratiquement que les

incessants accès à mon disque dur. Enfin la phase d'action, je salive, mais toujours pas de synthèse vocale, et la main actionnant le « manche à balai » de l'engin n'est pas à l'écran. Ecœuré, peu de temps m'a suffi pour me rendre compte de ce que l'on consacre déjà comme le meilleur jeu de combat spatial de la décennie sur PC. Et dire qu'Origin préconise un 286 à 12 MHz, laissez-moi rire ! Alors, moi je veux bien qu'on donne une note de 19/20 à un jeu, qu'on le couvre d'éloges, qu'il soit récompensé par des prix et catalogué en Hit, mais à ce niveau-là, je me demande si avec un PC 786 à 100 MHz avec 660 Mo de disque dur et 4 giga-octets de RAM, n'importe quel programme ne peut pas faire un hit ! La grande majorité des joueurs n'ont pas des PC ultra puissants dernier cri. Aucun doute que WC2 est génial sur un 486, mais à sa parution en 1991, et même aujourd'hui, combien d'utilisateurs ludiques en ont un ? Alors, messieurs les journalistes, lorsque vous aurez bientôt l'immense plaisir de tester *Strike Commander* ainsi que *Wing Commander 3* qui est en préparation, sur le PC le plus puissant de la rédaction, ne mettez pas 19, voire 20 à tors et à travers (c'est un peu sévère), pensez aux utilisateurs moyens qui sont les plus nombreux à vous lire.

Aujourd'hui, je remercie la personne qui m'a permis d'essayer WC2. Je sais dorénavant qu'il ne fera pas partie de ma logithèque, et qu'*Epic* semble avoir plus d'intérêt.

Question : une barrette d'extension mémoire d'un Mo supplémentaire suffit-elle pour profiter pleinement des voix de WC2 vu ma configuration ? A quel prix cela peut-il se trouver ?

Fred

■ Lors du test de *Wing Commander 2*, j'ai signalé que ce jeu nécessitait au minimum (à mon avis, pas celui d'Origin) un 386sx doté de 2 Mo de mémoire, et qu'un 386DX 33 + 4 Mo serait nettement plus agréable. Je considère WC2 comme un jeu haut de gamme, un jeu de luxe, à réserver à ceux qui ont des machines puissantes (je le trouve un peu trop rapide sur 486, mais c'est un avis personnel...). Et, après tout, s'ils ne représentent pas la majorité, les possesseurs de 386-33 et de 486 existent, et ont aussi le droit d'avoir des jeux à la hauteur de leurs machines...  
Ce n'est pas parce qu'un jeu nécessite un Cray II qu'il ne peut

pas être en Hit (même si nous avons bien peu de lecteurs possédant un Cray II). La majorité des jeux moyens ou nuls, sur une machine plus rapide, resteraient moyens ou nuls (ce n'est pas la vitesse qui fait la qualité d'un jeu, mais c'est, un avis personnel).

Je trouve Epic sympa, mais limité (pas de looping) et vite fini (une dizaine d'heures si tu joues mal. Pour ce qui est de la mémoire, je te conseille (si tu as les moyens) d'étendre ton PC à 3 Mo. Utilise 1 Mo pour SMARTDRV (cela accélèrera sensiblement les accès disque) et 1 Mo en mémoire EMS (pour avoir les voix digitalisées et les animations du manche à balai). Le prix habituel pour une barrette SIMM de 1 Mo est d'environ 300 F, mais en cherchant un peu tu peux en trouver à moins de 200 F. Cette mémoire additionnelle est utilisée dans de très nombreux jeux (dont les Origin, notamment).

## Pirates (ter)

Je suis possesseur d'un PC avec beaucoup de jeux, mais pas un seul original, malheureusement. Et pourquoi ?! Le prix des jeux est exagéré. Exemple : *Rex Nebular*, que je voulais acheter : 499 F (on peut presque dire que c'est de l'incitation au piratage !), *Laura Bow 2*: 399 F, *Darklands*: 499 F, *Sherlock Holmes*: 419 F, et j'en passe... Malgré tout, avec mon argent de poche, en économisant pendant six mois (oui, SIX !!), je peux enfin acheter *Monkey Island II*. Trouvez-vous suffisant de s'acheter un jeu tous les six mois ? Sans compter qu'il faut faire une croix sur les autres loisirs ! Avant, sur mon MO5, un bon jeu coûtait 150 F, où va-t-on ? A 700 F le logiciel de jeu dans trois ans ? Non, je ne l'accepte pas. Je vous demande donc, même si vous ne me prenez pas au sérieux, d'imprimer une pétition pour que le prix des jeux baisse. La pétition sera à renvoyer à *Tilt*, et, selon le chiffre, envoyez les aux éditeurs... Moi, je m'engage à ne plus pirater de jeux si les prix descendent vers les 200-250 F. Celui qui veut que les prix baissent.

■ Mon cher CQVQLPB (SVP, mettez au moins un prénom, c'est nul ces abréviations). Pour une fois je suis presque d'accord avec un

pirate, (et je ne suis pas le seul, bien certainement). Le prix des jeux sur PC est excessif, et tend à rattraper, voire parfois même dépasser, le prix des jeux sur console. Plusieurs explications à cela. La première, c'est que les éditeurs ne pensent qu'à faire de l'argent, et qu'ils vendent aussi cher que possible. La deuxième, c'est que les possesseurs de PC sont plus argentés que les possesseurs de MO5, CPC et autres machines 8 bits. Cela incite les éditeurs à pomper le maximum d'argent. La troisième, que je considère comme non valable, est la qualité des jeux actuels et la durée de développement. A priori, meilleur est le jeu, mieux il se vendra. Cela dit, ce n'est pas une fatalité. Apogée, avec ses jeux (*Wolfenstein 3D* !) propose un jeu peu onéreux (300 F environ pour le jeu complet avec tous les modules), et surtout que l'on peut tester avant d'acheter (c'est un shareware). Dans les jeux que tu cites, aucun, sauf peut-être *Monkey* ne mérite vraiment de coûter plus de 300 F, et si les prix étaient revus à la baisse, je suis bien certain que cela augmenterait très sensiblement les ventes. Messieurs les éditeurs, pourquoi n'essayez-vous pas ? Je ne parle pas de vendre des rebuts ou des vieux jeux à 100 F, mais de faire des jeux de qualité et de les vendre à moins de 300 F ? Etes-vous sûrs que vous gagneriez moins d'argent ? Je doute qu'une pétition vous fassent changer d'avis (il semble que l'on se moque de l'avis des joueurs et de celui des journalistes), mais un simple calcul devrait suffire. Bon, je m'énerve, mais ça ne sert à rien. CQVQLPB (!), les éditeurs ne sont pas intéressés par les états d'âme des joueurs : ce qui les intéresse, c'est tout d'abord, les sous. Désolé, je pense qu'il n'y a pas grand-chose à faire (hormis faire nos propres jeux, et alors je ne suis pas sûr que l'on ne devienne pas un jour comme eux !). De toute façon, cela ne justifie pas le piratage, qui reste une pratique (courante) illégale et immorale.

## Questions diverses

1) Sur CD-ROM PC, y-a-t-il des jeux de plates-formes, shoot-them-up et autres beat-them-all prévus ?

Si oui, pour quand ?

2) A quelle adresse peut-on commander *Wolfenstein 3D* ? Sera-t-il uniquement en vente par correspondance, ou sera-t-il distribué en magasin ?

3) Vous qualifiez les graphismes de *Laura Bow 2* de magnifiques, et le leur adjugez qu'un petit 17/20, alors qu'ils valent presque un 19/20, car on en a rarement vu d'aussi beaux sur PC.

4) *PC Review* est une très, très bonne idée... Mais faudrait faire un petit effort. Je m'explique, dans le numéro d'Août 92, l'article sur « comment ajouter de la mémoire » est coupé, et dans presque tout le journal les « à » sont remplacés par des « ê », et vice-versa, ce qui est assez désagréable à la lecture...

5) J'ai vu que la société Ad Lib avait déposé son bilan, est-ce vrai ? Cela veut-il dire que l'Ad Lib Gold ne sortira jamais ???

6) *Strike Commander* sortira à quelle date ?

7) Avec quels logiciels les grosses boîtes (Origin, Lucasfilm...) programment-elles ? Idem pour les graphismes ?

8) Pourquoi ne pas faire un dossier sur les moyens de programmer des démos ou autres sur PC, Amiga et ST ?

Mr Hard

■ Encore un pseudo très original (je continue à préférer les vrais prénoms)...

1) Si les routines d'animation sont à la hauteur, il n'y a aucune raison pour que de tels jeux ne sortent pas. Imagine un GUEST en shoot-them-up ! Mais, pour l'instant, rien de tel n'est annoncé...

2) La version shareware (ne comprenant qu'un module) est gratuite et disponible aussi bien sur BBS qu'auprès des distributeurs de domaines publics. Plusieurs sociétés et associations sont habilitées à « vendre » la version complète (chaque module supplémentaire coûte environ 50 F), la principale en France étant le DP-Tools Club. Il semblerait que des distributeurs français soient intéressés par le produit, mais j'espère qu'il restera shareware...

3) Zut. 17/20 est une TRES BONNE NOTE ! Et *Laura Bow* n'est pas le plus beau jeu sur PC. Cela dit, les goûts et les couleurs...

4) Le lancement de *PC Review* a posé quelques problèmes (crois-moi, cela ne nous a pas fait plaisir de voir toutes ces fôtes !), mais maintenant cela doit aller beaucoup

mieux (as tu vu le dernier ? Qu'en penses-tu ?)

5) Plusieurs sociétés avaient proposé de racheter Ad Lib, mais pour l'instant aucune ne l'a fait. Wait and see...

6) D'après Origin, début novembre aux USA.

7) Borland C++ (+ assembleur) est le langage le plus utilisé pour le développement de jeux. Ces éditeurs disposent en général de programmes de dessin non commerciaux, développés en interne. Si ce n'est pas le cas, ils utilisent le plus souvent Deluxe Paint (sur toutes les machines).

8) C'est une bonne idée. Cela dit, j'ai le sentiment que les programmeurs amateurs disparaissent progressivement de la micro (ah, c'était le bon temps !). Si vous êtes assez nombreux à nous le demander, il n'y a aucune raison pour que nous ne fassions pas un tel dossier (j'y prendrais vraiment beaucoup de plaisir !)...

## Comment fait-on ?

1) Je désire programmer des démos, voir même des jeux sur PC. Quels logiciels me conseillez-vous ? Quel (s) logiciels me conseillez-vous pour programmer la musique ?

2) Dans un programme, comment fait-on pour synchroniser les mouvements du dessin et de la musique ? Comment fait-on pour programmer de la 3D ? Comment fait-on pour digitaliser un son ?

3) Qu'est-ce qui fait qu'un programme peut être accessible ou non à certaines machines (chez les PC) ?

4) Comment fait-on pour localiser et détruire un virus quand on n'a pas de logiciel adapté ? Quelle est la nature d'un virus informatique ?

5) Est-ce que les jeux que vous testez en VGA marchent en VGA monochrome ?

6) Existe-t-il des shoot them'up dignes de ce nom sur PC ?

7) Quels sont les éditeurs de jeux français ? Ont-ils une spécialité (en matière de jeu) ?

8) Pour finir, deux suggestions : dans les PA, classez-les par département, et ajouter des pages dans le Forum.

Un PCTilté

■ Encore un pseudo...

1) Cela dépend de ce que tu

connais, et de ce que tu désires faire. Pour les démos, je ne vois pas comment tu pourrais éviter l'assembleur. Dans le fait, ce n'est pas un langage compliqué, mais il nécessite que tu connaisses très bien ta machine. Avant de choisir un langage, je te conseille de te documenter sur le PC (prend par exemple La Bible PC de Micro App). La mode est au C/C++, mais bien d'autres langages sont possibles (Pascal, Basic, etc.). Pour la musique, c'est plus délicat. Si tu as la possibilité de te brancher sur BBS, tu peux peut-être récupérer des routines de gestion des cartes sonores. Sinon, il existe des kits de développement (pour Sound Blaster, etc.); mais c'est cher !

2) En fait, il s'agit seulement de synchroniser des images à la musique (cette dernière se déroulant en continu). Plusieurs possibilités : tu peux marquer des zones musicales ou utiliser un timer (sorte de métronome). Cela semble compliqué, mais en pratique, quand tu sauras programmer, c'est facile. La 3D nécessite des connaissances assez avancées en math (matrices et fonctions). Cela risque de te prendre un peu plus de temps... Pour digitaliser un son, il te suffit de disposer d'une carte sonore comme la Sound Blaster ou la Sound Master 2, et de brancher un micro...

3) Le terme PC regroupe des machines très différentes, utilisant des processeurs différents. Le 8086 travaille sur 16 bits, et ne permet d'utiliser que 1 Mo de mémoire. Le 286 dispose d'un mode compatible avec le 8086 et d'un mode protégé qui permet, en particulier, de gérer plus de mémoire. Les 386 et 486 vont encore plus loin dans ce mode protégé, puisqu'ils permettent la multi-tâches et l'émulation de plusieurs 8086 simultanément. En pratique, peu de logiciels tirent parti de ces possibilités, mais s'ils le font ils sont incompatibles avec les 8086 et 80286.

4) On reformate et on réinstalle un DOS propre. Désolé, il n'y a pas d'autre solution. Cela dit, il y a une demi-douzaine d'anti-virus en shareware, il te suffit d'en trouver un sur BBS, ou plus simplement si tu n'as pas de modem, sur 36 15 Tilt !... Un virus, c'est en fait un petit programme dont la principale fonction est de se multiplier. Accessoirement, il peut effacer des fichiers, formater le disque dur, faire apparaître des zolis dessins, etc. On peut même en écrire en batch (un

BAT qui se recopie sur tous les disque est un virus !).

5) Oui, mais ils ne sont pas forcément prévus pour cela, et certains risquent de ne pas être très lisibles en niveaux de gris...

6) A part WC2, je ne vois pas...

7) Il y en a plein (je ne les citerai pas, de peur d'en oublier). Reporte-toi à la liste à la fin du Guide Tilt, ils y sont tous. Ils font surtout du jeu d'aventure.

8) Les PA : désolé, cela devrait être le cas rapidement... Pour le Forum : hé, ça va pas non ? Si ça continue, je finirai pas n'avoir plus le temps de jouer !!!!

## Falcon

Suite à l'article sur le Falcon 030 dans le numéro 105, j'aimerais te poser quelques questions :

1) Tout d'abord, est-ce que la compatibilité entre le Falcon 030 et le Falcon 040 tiendra compte de la puissance des deux machines, tout comme sur un PC, à savoir que les jeux seraient plus rapides selon le modèle, et non comme sur Amiga et sur ST, où peu importe le modèle, le jeu est toujours le même ?

2) Est-ce que le processeur à base de 68000 du Falcon est différent en puissance par rapport au 80XXX du PC ? Si oui, la fréquence de 16 MHz est-elle inférieure ou supérieure à son équivalent PC ?

3) Le Falcon 030 étant prévu pour Noël, à quand le Falcon 040 ?

4) La présence du DSP 56001 à 32 MHz fait-il du Falcon une machine plutôt 16 ou 32 MHz ? Ce coprocesseur augmente-t-il sensiblement la puissance de la bête ? Le Falcon est-il un 16 ou un 32 bits ?

5) Enfin, le prix plus qu'honorable de 5 000 F TTC concurrencera certainement les Amiga et autres PC, mais quel sera le prix du Falcon 040 ?

Sébastien

■ 1) A priori, les deux modèles seront suffisamment différents pour que l'on sente une différence de vitesse. Comme c'est le cas sur PC, ST et Amiga ! Si tu essaies un jeu sur Amiga 3000 avec carte accélératrice, tu verras la différence !  
2) Depuis le début de la micro, Intel et Motorola se livrent une guerre de position, qui ont fait qu'à numéro égal (68020 et 286, 68030 et 386,

etc.), les processeurs sont de puissance (en gros) équivalente. Dans les faits, ces deux gammes de processeurs sont suffisamment différentes pour rendre la comparaison quasiment impossible : le 680x0 privilégie la manipulation de nombres alors que le 80x86 manipule préférentiellement des chaînes de caractère...

3) Heu... Bonne question ! On peut sans trop s'avancer dire "au printemps", mais c'est une pure supposition...

4) Que le DSP soit à 32 MHz ne fait pas du Falcon un ordinateur 32 MHz. D'autant que, dans les faits, le nombre de MHz ne reflète pas vraiment la vitesse d'une machine ! Le DSP est un "monstre" ! Ce processeur permet de faire une foule de choses, comme manipuler le son, les images, décompresser en temps réel, etc. C'est l'un des grands points forts du Falcon. Le Falcon est une machine 32 bits.

5) Aucune idée, nous n'avons même pas de précision sur le prix du Falcon 030 (plutôt au autour de 7000 F).

## Périphériques

1) Je possède un Atari 520 STF avec moniteur couleur SC 1224. Est-il possible de faire sortir le son d'un jeu sur une mini-chaîne stéréo plutôt que sur le moniteur ? Les prises "Entrée / Sortie MIDI" de mon ordinateur ont-elles un rapport ?  
2) Je possède le jeu Vroom. Si je relie deux ordinateurs par modem, puis-je jouer avec quelqu'un d'autre qui ne possède pas le jeu ?

3) J'envisage d'acheter une imprimante. Seulement, je ne sais pas la différence entre une imprimante à jet d'encre et une imprimante laser. Laquelle est la plus pratique ? Quels sont leurs prix ?

Olivier

■ 1) Impossible de sortir le son sur ta chaîne sans bricolage (je ne saurais pas le faire...). Les prises MIDI permettent de brancher des instruments de musique et divers accessoires, et n'est pas utilisée par les jeux.

2) Non, il faut que les deux ordinateurs chargent Vroom avant de pouvoir les connecter par modem.

3) Par ordre de qualité de sortie et de rapidité d'impression croissante, on a : les imprimantes matricielles,

les imprimantes à jet d'encre et les imprimantes laser. Les jet d'encre sont, pour ce qui est de la qualité, un peu en dessous des laser, mais elles sont beaucoup moins chères. Des ordres de prix minimaux : matricielle = 1 000 F; jet d'encre = 2 000 F; laser = 6 000 F.

## Mea Culpa

C'est à travers toi que nous écrivons cette lettre à l'ensemble de la rédaction. Je te (je peux te dire tu ?) préviens tout de suite, cette lettre contient 0,0003 % de compliments, et le reste c'est du ...

Je ne sais pas par où commencer tellement j'ai de choses à dire... Je commence par vous dire que votre article sur le Falcon est une honte ! En effet :

a) L'Amiga n'a pas 32 couleurs en basse définition, mais 4096 (HAM). Achetez-vous un Amiga, changez d'agent X ou lisez Tilt Guide 91, tout y est ! L'Amiga peut également utiliser le mode HAM en moyenne et haute définition.

b) De plus l'Atari 520 STE n'est pas mono mais STEREO ! Lisez Tilt Guide 91, l'Atari et l'Amiga étaient défendus par Jacques Harbonn (que je félicite).

c) Et maintenant : le plus scandaleux : les images érotiques que vous montrez sur Falcon, je les avais sur Amiga dans Paradise Demo !!!

d) De plus vos solutions sont tardives : un de vos concurrents fort en solutions (tu vois de qui je parle ?) a sorti la solution d'Another World un mois après sa sortie, vous, vous ne le faites qu'en septembre ! /.../ (e)

**Cédric, Julien et Olivier**

■ *Désolé. Pardon. Mea culpa. Oui, le tableau récapitulatif de l'article précité présentait des erreurs. Mais le but n'était pas de présenter chaque machine en détail (le tableau aurait prit 15 pages). Nous voulions simplement donner un ordre d'idée en indiquant les configurations les plus couramment utilisées pour le jeu. Mais passons nos erreurs en revue (j'ai ajouté des a), b), etc. pour cela).*

a) C'est vrai, l'Amiga dispose du HAM. A notre décharge, je dirai que bien peu de logiciels en tirent parti (de toute façon, pas les jeux !).

Pareil pour le Falcon : nous aurions pu mettre 65536 couleurs mais il est évident qu'on n'utilisera pas ce mode pour des jeux (trop gourmand en mémoire).

b) Oui, le STE est stéréo. Mais, pour des raisons de compatibilité avec le STF, les jeux en tirent rarement parti...

c) Sont-elles moins belles pour cela ? Transcodées à partir du PC, ces images étaient présentées en 640x480 et 256 couleurs.

d) Si nous publions une solution juste après la sortie d'un jeu, on nous reproche de casser l'intérêt de ce jeu. Et si nous attendons quelques mois, on nous reproche d'être en retard... Faudrais savoir !

e) J'ai coupé les compliments, mais ils nous vont droit au cœur (vraiment !).

Bon, comme vous avez pu le constater, les configurations décrites correspondaient à celles utilisées par les jeux. Nous ne l'avons pas précisé, et nous sommes dans notre tort. Veuillez nous le pardonner...

PS : merci pour les deux superbes dessins satiriques ! (« Pac Man enfin testé ! »).

## Carte mère

Voilà. Je possède un PC à base de 8088 et je voudrais avoir un 386sx 25 ou un 386 dx 33; voici mes questions :

1) Quel est le mieux, un 386sx 25 ou un 386DX 33?

2) Sachant que je n'ai que deux interfaces sur mon ordinateur, est-il mieux d'acheter carrément un autre ordinateur ou acheter une carte mère à base de 386 suffit-il ? Je n'ai qu'un petit budget...

3) Si acheter une carte mère suffit, est-ce bien si je l'achète par correspondance ?

**Non signé**

■ *Ah, mais ce n'est pas aussi simple...*

1) Le 386DX est plus puissant (et plus cher).

2) Tu risques de rencontrer plusieurs problèmes si tu installe une carte mère 386 dans ton boîtier de 8088. Le premier va être de trouver une carte mère 386 ayant la bonne taille - si ton PC est un peu ancien, cela peut devenir un vrai casse-tête ! Le second est que ton ali-

mentation est probablement insuffisante, et que tu vas donc devoir aussi en changer. Franchement, je te conseillerai plutôt d'attendre d'avoir de quoi acheter un PC complet. Mais, évidemment, c'est beaucoup plus cher...

3) Si, malgré mon conseil, tu persistes (que les jeunes sont impatients !) à vouloir changer de carte mère, surtout ne l'achètes pas par correspondance. Poser une carte mère n'est pas une mince partie de plaisir. Aussi laisse ton revendeur le faire à ta place (il pourra de plus tester la machine pour vérifier que tout fonctionne bien, et éventuellement te dépanner).

## Et les consoles ?

Je suis un lecteur assez nouveau de Tilt (7 numéros seulement) et dans la micro aussi. S'il y a des choses que je comprend déjà, il y en a d'autres qui sont un peu floues pour moi :

1) Est-ce que les jeux (tous !) qui fonctionnent sur des écrans VGA couleur peuvent fonctionner sur des VGA monochromes ? Ou est-ce que je serai obligé de me trouver un autre moniteur ?

2) Tous les moniteurs (les monochrome en particulier) ont-ils des sorties péritel ? Si oui, alors pourquoi est-ce que j'en trouve pas sur le moniteur de mon compatible 386sx ?

3) Existe-t-il des adaptateurs péritel, qu'on pourrait installer sur un téléviseur qui n'en a pas ?

4) Quand vous mettez PC pour un jeu, est-ce aussi bien pour tous les compatibles ou seulement pour les IBM PC ?

5) Est-ce que Tilt est un magazine Consoles/Micros ou seulement micro ? Si c'est consoles/micros, alors pourquoi diable ne mettez-vous qu'une page pour les consoles ? Personnellement, ce problème m'embête (et c'est aussi le cas de mes amis), car moi qui suis un fan des consoles (j'ai une Sega MS et une Super Nintendo) je ne peux acheter mes jeux qu'au hasard, car au Congo, Tilt est le seul journal ludique que nous ayons, du moins à B.Z.V. (les Player One, Joystick et autres, je ne les ai lus que grâce à des amis qui viennent de France). Je vous en prie, vous êtes les derniers espoirs pour nous, les consolen du Congo, où la poste, plus

que « pas sure », interdit tout abonnement (le vol des livres est plus que fréquent, c'est par expérience que je te dis ça)...

**Eldridge**

■ ... Bon, je vais d'abord répondre à tes questions, on verra le problème des consoles à la fin.

1) Oui, tous les jeux VGA fonctionneront sans problème sur écran VGA monochrome. Cela dit, s'ils ne sont pas prévus pour, tu risques de ne pas apprécier vraiment les graphismes...

2) et 3) A ma connaissance, aucun écran VGA ne dispose de prise péritel. Il est possible de brancher ton PC à ta télévision, via un adaptateur (apparemment tu n'as pas une télévision péritel, il te faut donc trouver le câble adéquat). C'est rarement utilisé, la grande majorité des utilisateurs préférant leur moniteur (même monochrome), qui offre une qualité d'image très supérieure.

4) Oui. Le terme même de « compatible » se réfère à l'IBM PC : un PC est compatible (c'est à dire fait tourner ses logiciels) avec l'IBM PC.

5) Je ne vois pas de solution à ton problème. Tilt est, depuis plusieurs mois, réservé exclusivement aux micros, et nous avons lancé un nouveau magazine, Consoles+, qui parle exclusivement des consoles. Dans la plupart des cas, si ce magazine n'est pas distribué dans un pays étranger, il est possible de s'y abonner. Dans ton cas, l'abonnement semble exclu... Peut-être peux-tu insister auprès de ton libraire pour qu'il en fasse venir quelques-uns ? Si les consoles sont si répandues, il ne devrait avoir aucun problème à les vendre.

## Anti-Falcon

Je t'écris pour te faire part de diverses remarques que j'estime importantes. Je ne me disperserai donc pas en louanges aussi ennuyeuses que méritées. Pour commencer, je tiens à dire que je suis plutôt sceptique quand à un hypothétique succès du Falcon d'Atari. Par exemple, qui va acheter un Falcon ? En tout cas, pas ceux qui ont acheté un TT à plus de 15 000 F et qui voient sortir un micro trois fois plus puissant



pour la moitié du prix. De même pour les joueurs, que le relatif échec de la Lynx (qui est d'ailleurs une super console portable) risque de rendre hésitants. Et les musiciens, me direz-vous ? Et bien, on peut affirmer que le STE leur suffit largement. Et les graphistes ? Et bien, essayez de faire prendre autre chose qu'un Mac à un graphiste, et vous m'en parlerez. En effet, le mode True Color sur Mac veut dire 16 millions de couleurs, et non 256 teintes qui se battent en duel.

A tout cela s'ajoute le fait qu'aucune société ne prendra de Falcon, car, soyons réaliste, quand on parle business, on parle PC, et pas autre chose.

Maintenant, passons aux défauts du Falcon, ou à ses fausses qualités. En premier lieu, le DSP dont est si fier Atari car cela leur permet de dire "on est comme le NeXT". Bien, parlez de ce formidable DSP (que NeXT vient d'ailleurs d'abandonner). Il faut tout de même signaler qu'il lui faut un disque dur d'un bon Go pour espérer l'utiliser. Pour en finir avec le STE, passons à son principal défaut : sa compatibilité annoncée comme parfaite avec le STE. En effet, un éditeur voulant faire des jeux sur Falcon en viendra sûrement à cette conclusion : « Si ce jeu, je le fait sur STE, et qu'il est bon, je pourrai le vendre aux possesseurs de STE ET de Falcon. Au plus, je peux faire une version améliorée pour le Falcon, ce qui me prendra moins de temps donc moins d'argent. »

Pour se convaincre de cela, il nous suffit de nous rappeler de l'échec total de la SuperGrafx de NEC qui était 100 % compatible avec la PC Engine, et qui était pourtant une console super-puissante.

Et voilà, j'ai fini avec le Falcon.

Maintenant, je voudrais faire une remarque à propos du PC. En effet, j'ai remarqué que vous parlez du 386 / 33 MHz comme machine minimum à acheter et vous dites au dessus que le fait d'acheter un 486 / 33 MHz revient trop cher. Mais il me semble que vous oubliez un peu vite une machine qui représente un très bon compromis entre les deux micros cités.

Je parle bien entendu du 386 / 40 MHz qui représente une machine très performante à un prix raisonnable (des chonométrages m'ont montré que le 386 / 40 était aussi rapide que le 486 / 33 pour certains jeux comme Ultima 7, et légèrement plus lent pour les jeux qui utilisent la 3D comme Ultima

Underworld). Alors, pourquoi ne parlez vous pas du 386 / 40 ?

Une dernière chose : à tous ceux qui veulent s'acheter un PC, ne prenez pas un PC 486 / 33 à 10 000 F comme les vendent certaines boutiques.

En effet, ce que vous gagnez d'un côté vous le perdez de l'autre, ce qui fait que ces PC 486 / 33 ne sont pas plus rapides que des 386 / 33, qui sont souvent plus fiables. Le prix pour un 486 / 33 de qualité moyenne se situe dans les 20 000 F avec 4 Mo de RAM et 130 Mo de disque dur. Pour les 386 / 40, le prix normal, toujours pour une configuration de qualité moyenne, est d'environ 13 000 F.

Laurent

#### ■ Procédons méthodiquement.

Ton attaque du Falcon n'est pour l'instant pas justifiée. Sa cible est principalement ludique, et sur ce plan il fait la pige à la plupart des micros existants. Le TT a été un flop, entre autres à cause de la timidité commerciale d'Atari. La Lynx est un autre genre de flops, pour les mêmes raisons. Mais tu oublies le ST, qui a été l'un des grands succès de la micro familiale ! Pour reprendre les détails que tu cites, le Mac ne propose que 256 couleurs en version de base (la carte 16 M de couleurs est de plus CHERE !). Le DSP à de nombreuses utilisations, et pas seulement l'acquisition de données que tu sous-entends et il n'est pas besoin d'un disque dur pour l'utiliser. Cela dit, je n'ai pas pu en apprécier les avantages, je ne me préciserai donc pas pour l'instant. Enfin, j'espère fortement qu'Atari va abandonner cette idée d'avoir un Falcon compatible avec les ST. Ce serait, à mon avis, le meilleur moyen d'étouffer cette machine dans l'œuf. Cela dit, étant donné les compatibilités « parfaites » du ST et du STE, il y a de forte chance pour que 30 % au plus des logiciels ST tournent sur Falcon. Et tant mieux ! Comme tu le fais remarquer, il faut absolument que sur Falcon se développe une logithèque spécifique, tirant pleinement parti de ses impressionnantes possibilités. Si les éditeurs peuvent se limiter à faire des logiciels ST / Falcon, je doute que cette machine s'impose jamais. Bon, pour l'instant on ne peut faire que des conjectures, nous en reparlerons très bientôt quelques mois, à la sortie de cette machine.

Le PC maintenant. Il est vrai que l'on oublie souvent les 386 / 40 MHz. Ce sont d'excellentes machines, un peu plus rapides que les 386 / 33 MHz. Elles sont, contrairement à ce que tu avances, sensiblement plus lentes que les 486 / 33 (au moins 10 %). Je conteste ce que tu dis quand la qualité des taiwanais et le prix normal d'un PC 486. Pour en avoir essayé un grand nombre, je peux t'affirmer que les PC de marque ne sont guère plus rapides que les « sans marque », c'est même plutôt le contraire. En ce qui concerne la qualité de fabrication, en revanche, tu as raison, les PC IBM ou Compaq sont meilleurs. Mais à quels prix ?

## Méchancetés

Je sentis la moutarde me monter au nez quand j'achevais votre dernier numéro. Tout d'abord, le prix exorbitant pour quelques previews, des tests minables, et pour des dossiers aussi chiants que rébarbatifs. Il est vrai que rien ne m'oblige à acheter votre canard, et encore heureux.

Je feuillette, et voilà ! Je tombe encore sur un sondage, mon Dieu, vous allez encore changer votre mag qui devient de plus en plus minable. Oui, j'en ai marre que vous vantiez les mérites de ce foutu PC qui vaut à peu près 5 fois plus cher qu'un petit Amiga 500, et en plus pour si peu de différences. PC Compatiphobie mise à part, attention vous êtes sur une pente savonneuse, vous n'êtes pas loin de devenir un magazine pour PC. Enfin, le "Forum" est devenu un espace réservé (en fait, j'ai modifié la phrase, je ne comprenais pas... NDJ) aux questions techniques, toutes très chiantes pour tout le monde, à part l'intéressé, même après un dossier sur toutes les caractéristiques d'un PC ludique.

Maxime

■ Bon, je ne passe ta lettre qu'afin de montrer que nous n'avons pas toujours que des compliments. En général, j'essaie de choisir les lettres sympas, mais tu démontres bien que tout le monde n'est pas satisfait de Tilt. Il faut donc que nous continuions nos efforts pour que votre journal vous plaise tou-

jours plus ! Cela dit, après les épithètes que tu nous colles, ne t'attend pas à ce que je te réponde. Non mais... (PS : Pourquoi ne crées tu pas ton propre journal ?)

## Maths

Salut à toi, oh grand Dieu de la beauté et de la créativité. J'ai pas beaucoup de temps pour t'écrire, parce que figures-toi que je suis en cours de math, dans les fonctions pour être plus précis... J'en profite pour te poser quelques questions :

- 1) Où en est donc Shadow of the Beast III ?
  - 2) Est-ce que l'Amiga 500 va disparaître ?
  - 3) Zut, je ne me rappelle plus de la question
  - 4) Ah, si, ça me revient, je voulais te demander si vous alliez changer de maquette, car pour l'instant, c'est un peu tristounet !
  - 5) Pourquoi ne pas passer une photo de toute l'équipe ?
- Houlà, faut que je te dise au revoir, il y a le prof qui ramène sa fraise. Au secours, ahhhhhh arghhh.....

Romain

(Cette fois-ci, c'est mon tour de ne pas vouloir passer un nom, de surcroît de famille, au cas où le prof de math lirait Tilt Mais bravo pour ton courage.... NDJ)

NB : J'aime pas Tilt, signé : le prof de math !

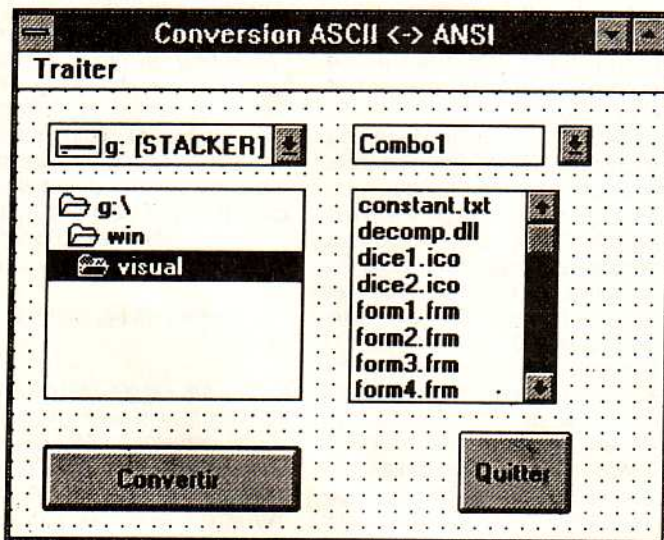
■ Bon, Ok, j'ai envoyé une lettre à tes parents, une autre au proviseur et une dernière au prof de math. C'est bien d'aimer Tilt (c'est très bien, même), mais le cours de math c'est sacré. Désolé...

- 1) Aucune nouvelle pour l'instant.
  - 2) Oui, moi aussi d'ailleurs. Mais, comme pour moi, j'espère que ce sera le plus tard possible.
  - 3) Vous pouvez répéter la questionnnn ?
  - 4) Le problème est de trouver le juste milieu. La moitié des lecteurs (les "anciens") nous reproche d'avoir fait une maquette criarde, l'autre (les nouveaux) de rester trop austère. Nos pauvres maquettistes ne savent plus à quel saint se vouer...
  - 5) Si tu as acheté le no 100, le poster regroupe les visages de toute l'équipe.
- NB : zut !

## Après les remarques désobligeantes de Juju, le mois dernier...

Nous allons pouvoir reprendre notre petite introduction au Visual Basic !

Pour mettre en pratique ce que nous avons vu dans le dernier numéro, je vais vous proposer un petit utilitaire très simple dont la fonction est de convertir les fichiers textes de l'ANSI Windows à l'ASCII DOS.



La première étape est de créer la forme du programme. Nous aurions pu éviter le menu, mais cela nous permettra aussi de voir comment ils fonctionnent. Comme je vous l'ai expliqué le mois dernier, il faut dans un premier temps relier les éléments permettant de sélectionner un fichier. Cela

fait, sélectionnez Combo1. Dans le menu des caractéristiques (juste en dessous de la barre de menu de Visual Basic, sélectionner *Style* et faites en une *Dropdown List*. Il faut maintenant la remplir. Double-cliquez sur un endroit libre de *Form1*, et sélectionnez *Load* dans le menu *Proc*. La fonction complète est:

```
Sub Form_Load ()
    Combo1.AddItem "ASCII -> ANSI"
    Combo1.AddItem "ANSI -> ASCII"
End Sub
```

Testez la boîte de dialogue, elle doit en théorie fonctionner sans problème.

la première (qui convertit l'Ascii en Ansi), la seconde est presque identique (il suffit d'inverser les valeurs de *Case* et de *Lettre\$*). Pour entrer les signes bizarres, tapez toutes les voyelles accentuées dans un texte sous DOS (avec *QEdit* par exemple), sauvegardez le et chargez

le dans un éditeur de texte sous Windows. Il suffit ensuite de faire du couper - coller.

```
Function TraiteAscii ()
    Dim NomFichier$

    NomFichier$ = Dir1.Path + "\ " +
        File1.FileName
    Open Dir1.Path + "\Sortie.ANS" For
        Random Access Write As #2
    Open NomFichier$ For Random
        Access Read As #1
    Do Until EOF()
        Lettre$ = Input$(1, #1)
        Select Case Lettre$
            Case " "
                Lettre$ = "é"
            Case "Š"
                Lettre$ = "è"
            Case "ž"
                Lettre$ = "ç"
            Case "..."
                Lettre$ = "à"
            Case "—"
                Lettre$ = "ù"
            Case ""
                Lettre$ = "ê"
            Case "%,"
                Lettre$ = "ë"
            Case "-"
                Lettre$ = "û"
            Case "□"
                Lettre$ = "ü"
            Case "œ"
                Lettre$ = "ï"
            Case "ç"
                Lettre$ = "í"
            Case ""
                Lettre$ = "ó"
            Case ""
                Lettre$ = "ö"
            Case ""
                Lettre$ = "ý"
            Case Else
                Lettre$ = "y"
        End Select
        Print #2, Lettre$;
    Loop

    Close #1
    Close #2

End Function
```

Il suffit de relier maintenant la bouton *Convertir* et le menu *Traiter*, par un

```
ValeurRetour = TraiteAscii()
```

Cette valeur pourra vous servir à traiter les erreurs de lecture. Bon, le programme est

maintenant prêt, il fonctionne, mais il reste quelques problèmes. Par exemple, si aucun fichier n'a été sélectionné, le programme plante fort désagréablement. Plusieurs solutions à cela, la plus simple étant de sélectionner le premier fichier de la liste par défaut, par un "Combo1.ListIndex" bien placé.

Bon, passons à l'explication de la fonction *TraiteAscii*.

```
NomFichier$ = Dir1.Path + "\" +
File1.FileName
Open Dir1.Path + "\Sortie.ANS" For
Random Access Write As #2
Open NomFichier$ For Random
Access Read As #1
```

Ces trois lignes (elles sont coupées à cause de la mise en page, mais vous aurez rectifié de vous même) permettent d'ouvrir les fichiers d'entrée (en ASCII) et de sortie (ANSI). Le chemin (*Dir1.Path*) et le nom du fichier sont ajoutés, avec un "\" entre les deux. Un index est attribué aux deux fichiers, qui permettra de les manipuler par la suite

```
Do Until EOF()
/.../
Loop
```

Une simple boucle qui s'arrête lorsque l'on atteint la fin du fichier.

```
Lettre$ = Input$(1, #1)
```

On lit une lettre (le premier paramètre de *Input\$*) depuis le fichier d'entrée (index #1), et on l'assigne à *Lettre\$*

```
Select Case Lettre$
Case " , "
Lettre$ = "é"
Case "é"
Lettre$ = "à"
```

Il faut maintenant tester la variable *Lettre\$* pour voir si elle contient une voyelle accentuée. C'est réalisé très simplement par un *Select Case*. Si la lettre n'est PAS une voyelle accentuée, elle passe les tests sans être modifiée.

```
Print #2, Lettre$;
```

Cette ligne est assez originale, en cela qu'elle utilise l'instruction *Print* pour écrire dans un fichier (le fichier de sortie #2), un caractère à la fois. Le caractère ";" est indispensable, *Print* ajoutant spontanément un saut de ligne après chaque écriture.

Il faut bien entendu finir la fonction par deux *Close*, qui éviteront à Windows les affres d'une Unrecoverable Application Error due au manque de fichiers disponibles...

Tel quel, le programme ne traite les fichiers que dans un sens (ASCII vers ANSI). Pour que l'inverse soit possible, il faut lui apporter quelques modifications. Je vous laisse écrire *TraiteAnsi*, qui est la copie à peine modifiée de *TraiteAscii*. N'oubliez pas de changer le nom du fichier de sortie, cela vous

évitera des confusions. Il faut aussi relier *Command1* (le bouton *Convertir*) à la listbox *Combo1*.

Cela donne finalement quelque chose de la forme:

```
Sub Command1.Click()
if (Combo1.ListIndex) then
ValeurRetour = TraiteAscii ()
Else ValeurRetour = TraiteAnsi()
End Sub
```

Il ne reste plus qu'à figoler le programme, en assignant des "End" à la fonction du menu correspondante et au bouton *Quitter*, à recompiler le tout et le tour est joué. Le programme ne traite pas les signes graphiques ASCII, mais cela peut être ajouté sans difficulté. Vous pouvez aussi définir d'autres conversions, à votre convenance (ASCII 8 bits vers ASCII 7 bits, par exemple).

Bon, cela suffira pour aujourd'hui. Amusez-vous à compléter le programme. Ajoutez lui par exemple la possibilité de redéfinir le nom du fichier de sortie, qui fait cruellement défaut à mon exemple si vous désirez traiter plusieurs fichiers.

Et, finalement, si vous êtes fier de votre création, vous pouvez me l'envoyer à la rédaction (avec les sources!), je me ferai une joie de la commenter !

A la prochaine !

## COURRIER SESAME

Voici quelques lettres que j'ai reçues ce mois-ci. Si vous connaissez le système questions/réponses du « message in the bottle » alors répondez à ces lecteurs en écrivant à l'adresse suivante et indiquez le numéro de référence :

**TILT SESAME**  
9/13 rue du colonel Pierre Avia  
75754 Paris cedex 15

D'autre part, je suis à la recherche de programmeurs spécialisés dans les formats de fichier dessin et la programmation des cartes sonores sur PC.

**PSEUDO : TABERNAK**  
**REF:10701**

Salut. Je viens de parcourir le dernier Tilt et donc la rubrique Sésame que je trouve super... voilà pour les flatteries.. Je t'écris pour te poser une question « technique ». J'ai un PC et je programme quelques p'tites dentro en Pascal, C++ et ASM (pour les GFX évidemment) mais il me manque le son. J'aimerais donc connaître l'adresse des ports de la carte sound blaster, car sinon je suis obligé d'utiliser un driver (crt.driv) fournit avec la SB mais cela prend de la place mémoire et n'est pas compatible 100% avec toutes les cartes. « Help me ». Je me suis résigné à désassembler le programme test mais je ne comprend rien !

**PSEUDO : IRONIC**  
**REF:10702**

Salut. Sous GFA j'utilise la fonctions :  
-EXECUTE : qui me permet de réa-

liser des menu sous GFA pour charger d'autres programmes. Mais hélas, je voudrais le même en Amos, mais je ne trouve pas la fonction identique.

**PSEUDO : IRONIC**  
**REF : 10703**

Salut JUJU !!  
Je suis un programmeur débutant en Amos et j'aurais besoin de renseignements :  
- Pourquoi quand je crée un scrolling en fonte de 32 (16 couleurs, découpées avec un screen copy) il est parfaitement fluide mais quand j'en fais 2 ou plus, tous les scrollings deviennent saccadés ?  
- Peux-tu m'expliquer le principe d'un scrolling sinusoïdale.

**Mireille de HAGUENAU**  
**REF:10704**

Cher Julien and co.

Je tiens à te dire bravo pour ce petit programme en Amos, je suis une

fan, depuis peu, des programmes en Amos (TILT:106)

J'irais tout droit à mes questions : Je voudrais apprendre à faire de la programmation en Amos. Que me conseilles-tu ? (Je ne suis pas douée en anglais !)

Un grand bravo à toute l'équipe et un gros bisou d'une fille qui aime l'informatique.

Mimi

**ERIC de MONTIGNY LE  
BTX**  
**REF : 10705**

Chers rédacteurs de la rubrique Sésame,

Je possède un PC386sx VGA Sound blaster depuis un an maintenant et j'ai décidé voici 3 semaines de me mettre à la programmation en assembleur. Pour ce faire j'ai acheté un livre, "L'assembleur facile sur PC" de chez Marabout et je n'y ai presque rien compris. Aussi je vous écris pour vous demander quelques petits conseils.

1> Est-il possible de créer des musiques en Assembleur ? Si oui comment faire ?

2> Qu'est-ce que les interruptions ? Où peut-on se procurer la liste ?

Merci (NDJUJU : Excuse d'avoir coupé un peut ta lettre. Mais..)

Voilà, alors si vous voulez participer au Sésame, répondez à ces lettres, ou bien envoyer-moi vos questions que je publierais. Je répondrais personnellement à ces lettres par courrier. Et si vous voulez, vous pouvez me posez ces questions dans ma boîte aux lettres sur le 3615 TILT. Je vous laisse et je tiens à remercier JLJ pour son aide précieuse.

**CLARKETTE & JUJU**

283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris

Tél : (1) 43.70.82.45 (lignes groupées)

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

## CONFIGURATION DE BASE S.B.I.

Boitier mini tour : 1 Mo de RAM; 1 lecteur haute densité 3/2; disque dur 40 Mo; 2 ports série; 1 port // et 1 port jeux.

BASE	VGA mono	VGA couleur	S-VGA couleur	OPTIONS SUR LES CONFIGURATIONS SBI
386 SX33	4 490.00 TTC	5 490.00 TTC	5 990.00 TTC	- Disque dur 85 Mo : .....+ 700 F
386 DX 40	5 490.00 TTC	6 490.00 TTC	6 990.00 TTC	- Disque dur 125 Mo : .....+ 1 200 F
486 SX 33	6 290.00 TTC	7 290.00 TTC	7 790.00 TTC	- Disque dur 210 Mo : .....+ 2 400 F
486 DX 33	8 290.00 TTC	9 290.00 TTC	9 790.00 TTC	- Deuxième lecteur : .....+ 450 F
486 DX 50	10 490.00 TTC	11 490.00 TTC	11 990.00 TTC	- 1 Mo de RAM sup. : .....+ 250 F
				- Autres : nous consulter

PROMO

### SBI 486 DX 50 MHZ

4 Mo de RAM et 256 ko de ram cache  
1 lecteur de disquette hte densité  
Disque dur de 125 Mo

Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024\*768)

Ecran S-VGA 14" couleur sur socle

Clavier 102 touches et Souris

**11 990 F TTC**

depot vente  
reprise de  
votre  
ancien  
ordinateur

PROMO

### SBI 386 DX 40 MHZ

4 Mo de RAM et 128 Ko de ram cache  
1 lecteur de disquette hte densité  
Disque dur de 85 Mo

Carte S-VGA 16 Bits avec 1 Mo (1024\*768)

Ecran S-VGA 14" couleur sur socle

Clavier 102 touches et Souris

**7 990 F TTC**

#### CARTE S SONORE

Sound blaster II	980 F
S.blaster pro II	1 650 F
S blaster pro MCA	1 990 F
S. blaster pro 16 Bits	NC
S. blaster + cd rom	3 900 F
Video blaster	3 490 F

#### DISQUES DURS

Disque dur 40 Mo	1 450 F
Disque dur 85 Mo	1 990 F
Disque dur 105 Mo	2 390 F
Disque dur 125 Mo	2 690 F
Disque dur 210 Mo	3 890 F
Autres	NC

#### CARTES GRAPHIQUES

16 Bits 256 Ko	220 F
16 Bits 512 Ko	320 F
16 Bits 1 Mo	490 F
Tseng lab 4000 1Mo	790 F
ORCHID	NC
Autres	NC

#### NOTEBOOK ACER

(Garantie 2 ans)  
**SERIE 386 SXL 25 MHZ**

2 Mo et HD 60 Mo	11 490 F
4 Mo et HD 80 Mo	13 490 F
4 Mo et HD 120 Mo	14 990 F
<b>SERIE 486 DX</b>	
486 DX 25 MHZ	29 990 F

#### IMPRIMANTES

**STAR**

LC 20	1 850 F
LC 200	2 390 F
LC 24-20	2 790 F
LP 4 (Laser 1Mo)	8 490 F
LP 4 (postscript)	12 390 F

#### CARTES MERES

386 SX 25	790 F
386 DX 40	1 350 F
486 SX 33	1 750 F
486 DX 33	3 990 F
486 DX 50	5 990 F
Autres	NC

#### MONITEURS

VGA Mono	950 F
VGA Couleur (640)	1 890 F
S-VGA (1024)	2 290 F
<b>S-VGA Coul. 20 P. (1024*768 N ent.)</b>	<b>9 490 F</b>
Autres	NC

#### CO-PROCESSEURS

80 287 XL	490 F
80 386 SX 16/20	490 F
80 387 SX 25	590 F
80 387 SX 33	690 F
80 387 DX 16/20/25	690 F
80 387 DX 33	750 F
80 387 DX 40	990 F
487 SX 20/25	3 490 F

#### DIVERS

Lecteur 3/2 1,44 Mo	370 F
Lecteur 5/4 1,2 Mo	450 F
Clavier 102 touches	190 F
Souris 3 boutons	150 F
Carte joystick	150 F
SIMMS 1 Mo	250 F
SIMMS 4 Mo	1 190 F
MODEM	NC
FAX/MODEM	NC
Carte ETHERNET	NC

#### HP

Deskjet 500	3 590 F
Deskjet 500 C.	5 990 F
Laser jet II+	7 390 F

#### CANNON

BJ 10 EX	2 250 F
BJ 300	4 990 F
BJ 330	5 990 F

Etude de reseau novell  
sur simple demande  
installation et formation  
sur site.

**PRIX TTC**

## FACILITÉS DE PAIEMENT :

Carte Bancaire, Carte Aurore, Crédit Cetelem. Paiement en plusieurs versements sans frais.

## LE DROIT À L'ERREUR :

Si, sous 8 jours suivant votre achat, vous n'êtes pas satisfait, Binaire s'engage à vous remplacer le matériel contre un produit équivalent ou supérieur.

**EN BREF...**

## SOFT QUI PEUT !

Sous cet étrange cri de ralliement, se cache une nouvelle manifestation qui se définit comme le festival européen des jeunes auteurs de logiciels et de produits informatiques. Parrainé par le Ministère de l'Éducation nationale, «Soft qui peut !» permet à des jeunes auteurs (bac+2 maximum) de faire valoir leur talent de concepteurs de jeux ou d'utilitaires, de rencontrer des professionnels, des éditeurs, par exemple, et même de participer à une compétition primant les meilleurs produits. «Soft qui peut !», qui vient tout juste d'avoir lieu (du 22 au 24 octobre), se déroulait, cette année, à Poitiers dans le parc du Futuroscope. Si vous n'avez pas eu la possibilité d'y participer cette année, profitez-en pour peaufiner encore vos programmes et lancez-vous : ce genre de manifestation est trop rare pour ne pas en profiter. Longue vie à «Soft qui peut». **Dogue de Mauve**

# Floptical

## Un super lecteur de disques optiques

*Un périphérique SCSI surprenant, le Floptical d'Insite Peripherals n'est autre qu'un lecteur 3"1/2 qui conjugue la lecture/écriture de données magnétiques et le tracking optique. En clair, vous avez accès à des disquettes très haute densité de 21 Mo !*

Situé entre le disque dur amovible et le lecteur de disquette classique, le Floptical est un produit très polyvalent. L'aspect extérieur, celui d'un drive 3"1/2 classique, ne laisse pas présager de telles possibilités. En fait, c'est le support qui change tout. Il s'agit, ici, de disquettes magnéto-optique d'aspect transparent, qui peuvent supporter 21 Mo de données chacune.

Un lecteur de disquettes reconnu comme un disque dur. Se connectant sur les broches SCSI, le Floptical est donc

reconnu par la majorité des micro-ordinateurs (Mac, PC, Amiga) et laisse la possibilité de connecter 6 périphériques supplémentaires par le même biais. De plus, le Floptical reconnaît les disquettes magnétiques double et haute densité. En ce qui concerne la technique, le Floptical à des temps d'accès moyens de 65ms (contre 15 à 30ms pour un disque dur et 250ms pour une disquette). Bien qu'il soit «lent», notons qu'à l'utilisation, le Floptical se révèle rapide. C'est-à-dire que la grâce célérité de la recherche optique vient compenser la pesante lecture/écriture magnétique. L'aspect le plus intéressant du Floptical est son coût par Mo : c'est le moins cher de tous les supports, cassettes exclues bien sûr, essentiellement grâce au prix des disquettes optiques, aux environs de 250 F seulement ( le Mo revient alors à 6 F. alors que pour une disque dur, le Mo coûte environ 15 ).

Proposé actuellement à 5490 F dans sa version interne et à 5990 F dans sa version externe,



Le Floptical admet des disquettes 3,5" de 1,44 Mo et également de 21 Mo.

ce produit s'adresse particulièrement aux possesseurs de portables, aux utilisateurs qui stockent des fichiers très «gourmands» comme des images ou des sons digitalisés, mais également à tous ceux qui angoissent à l'idée de voir apparaître un jour un message de type «DISK FULL»!

Le Floptical est un périphérique d'avenir, et pour vous en convaincre, des disquettes de 40 Mo devraient être commercialisées en 1993. Maxwell et 3M parlent aussi de supports 80 voire 120 Mo... De telles possibilités entraîneront peut-être la sortie de logiciels directement sous cette forme. Dès lors, adieu les installations disque dur, et bienvenue à la création de jeux ou d'utilitaires qui ne seraient pas limités par la taille des fichiers.

Le Floptical est distribué en France par Essone Mailing (en région parisienne).

Morgan Feroyd

# La cuisine : l'ordinateur maître queux?

*Utiliser son ordinateur pour choisir ses recettes de cuisine peut paraître bien superflu au premier abord. Et pourtant!*

La cuisine est un programme dédié à la gastronomie, doté d'une base de 1000 recettes, base extensible grâce aux data disk prévus. Il aurait pu se contenter de présenter les différentes recettes sans autre forme de procès. Mais il n'en est rien

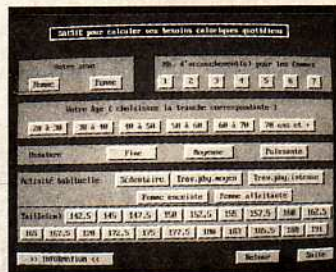
et ses concepteurs ont joué intelligemment sur l'outil informatique et ses performances. Supposons que vous deviez recevoir des amis impromptument. En quelques clics souris, vous allez rentrer les ingrédients dont vous disposez et le programme se chargera de retrouver une recette d'entrée, de plat ou de dessert, diététique ou non, qui incorpore tout ou partie de ces éléments. Voilà qui devrait limiter les achats superflus. Les œnologues seront ravis d'apprendre que le programme incorpore aussi une base vinicole, très complète et agréable d'usage.

Vous y apprendrez par exemple les caractéristiques d'un Morgan et les plats avec lequel il se marie le mieux. Le programme n'a pas oublié non plus ceux qui ont quelques kilos à perdre. Il fournit la valeur énergétique de tous les ingrédients possibles et calcule votre poids idéal. L'ergonomie du programme est excellente, l'usage en devenant naturel après quelques secondes. Alors pourquoi ne pas vous laisser tenter et varier vos menus de manière intelligente? (disquettes Hexagone pour Atari ST, TT et PC; Prix: D).

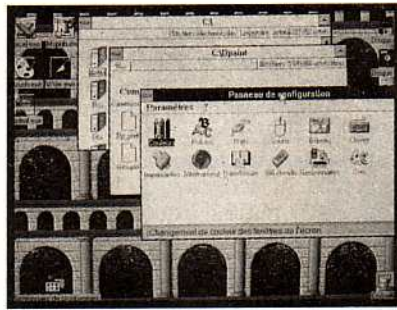
Jacques Harbonn

**Avec ce programme, marier plats et vins devient un jeu d'enfant.**

**Facile de perdre du poids! Il suffit de savoir compter.**



# Mettez un Mac dans votre Windows



**Combien de fois avons-nous entendu cette réflexion : «Windows, c'est bien, mais toutes les opérations de gestion de fichiers sont encore trop complexes ». Avec Doors installé sur Windows, l'interface graphique la plus répandue dans le monde se rapproche de celle qui a fait le succès du Mac.**

Doors est la troisième tentative faite par les éditeurs de softs pour améliorer Windows. La première était *New Wave* de Hewlett-Packard, la deuxième *Norton Desktop* de Symantec. Avec *Doors*, Micro Applications n'hésite pas

à copier l'interface du *Mac*. Serait-ce dû au non-lieu récemment prononcé dans l'interminable procès opposant Apple et Microsoft ? Le premier reprochait au second d'avoir copié le système de la souris et des menus

déroulants. Quoi qu'il en soit, le résultat est là : grâce à lui, vous maîtrisez l'ensemble de vos fichiers avec une facilité que seul le *Mac* permettait.

Pour commencer, l'installation prend trois minutes et ne requiert que 350 Ko d'espace-disque. *Doors* ne touche pas aux fichiers systèmes de *Windows*, prend très peu de mémoire vive et remplace efficacement le gestionnaire de fichiers. Il représente sous forme d'icônes tous les objets, reconnaît et affiche automatiquement les unités de disquettes, disques durs, unités de réseau ou CD-ROM. Il distingue les

fichiers .EXE, .COM, .BAT et .PIF, et permet à l'utilisateur novice de voir aisément sur quel fichier cliquer pour lancer son application préférée. Il simplifie l'association existante entre le fichier et l'application, et reconnaît tous les modes graphiques jusqu'au SVGA.

De plus, toutes les opérations disques sont effectuées en tâche de fond : formatage, duplication, vérification... Il permet, mieux que sur *Mac*, d'étendre les noms des fichiers jusqu'à mille caractères et gère de façon transparente la compatibilité de cette fonction avec le DOS, qui est normalement limité à onze caractères, extension comprise. Il optimise l'affichage des fichiers et des répertoires, peut en changer les icônes et les couleurs, et peut également les trier automatiquement par nom, type, taille, date... Il intègre un compacteur et un détecteur pour les link-virus. Même la fameuse corbeille du *Mac* est prévue. Elle permet d'effacer vos fichiers tout en vous laissant la possibilité de les récupérer en cas de besoin.

Bref, *Doors* apporte beaucoup de confort à *Windows*, tout cela pour le prix d'un bon jeu. Avec un peu d'habitude, il devient rapidement indispensable. (Edition Micro Applications ; Prix : D). Greig

## OS/2, Windows NT, Nextstep 486, Unix et les autres...

**Nous autres, joueurs et possesseurs de PC, utilisons le DOS quotidiennement. Nous sommes confrontés à des problèmes de mémoire, de batches et de CONFIG.SYS. Mais un combat d'une autre échelle fait rage, un combat qui pourrait changer en quelques mois tout notre petit microcosme...**

Microsoft, leader incontesté du système d'exploitation sur *PC* (avec MS-DOS), se trouve confronté, depuis quelques mois, à une concurrence particulièrement sauvage. Digital Research (éditeur de l'OS concurrent, DR-DOS) a récemment été racheté par Novell, le principal fournisseur de réseaux



sur *PC*. L'objectif de Novell : concurrencer *Windows* avec un produit similaire, mais incluant la gestion du réseau en standard. Pendant ce temps, et malgré ses défauts, *OS/2 2.0* prend timidement des parts de marché, IBM pesant de tout son poids sur les sociétés utilisant ses mini-ordinateurs pour qu'elles équipent leurs micros avec ce système d'exploitation. Mais, même *OS/2* est déjà un produit d'arrière-garde. Les nouveaux acteurs du marché *PC* sont *Windows NT* et *NextStep 486*, suivis de près par les environnements UNIX haut de gamme. *NT* est la version «pro» de *Windows*. Ce système d'exploitation 32 bits n'utilise plus le *DOS*, est sensé être très rapide, offrir du «vrai» multitâche, et, surtout, il gère directement les principaux réseaux. Annoncé plus discrètement (tout le monde n'a pas la

puissance d'un *Microsoft*), *Nextstep* pour *PC* offrira dans quelques mois les mêmes possibilités (mais il n'y a pas, pour l'instant, de documentation permettant d'exécuter des applications *DOS*). Ce sera la copie parfaite (espérons-le) du système d'exploitation du *NeXT*, c'est à dire un *Unix* utilisant l'une des meilleures interfaces graphiques qui soit. Le grand gagnant est pour l'instant *Windows NT*, mais si *Nextstep* tient ses promesses, nous pourrions voir une mutation rapide du monde micro-informatique.

Jean-Loup Jovanovic

**Les prix sont indicatifs, ils changeront probablement avant la sortie des deux derniers produits. Le matériel nécessaire pour une utilisation optimale est souvent très supérieure au minimum indiqué (Windows par exemple se contente difficilement d'un 286).**

	PC minimal	Mémoire conseillée	Espace disque	Prix
DOS	XT	640 Ko	2 Mo	1 000
Windows AT	286	2 Mo	10 Mo	1 500
OS/2	386sx	6 Mo	30 Mo	1 000
NT	386-33	8 Mo	—	3 000
Nextstep	486	8 Mo	100 Mo	5 000

# Fanzines !

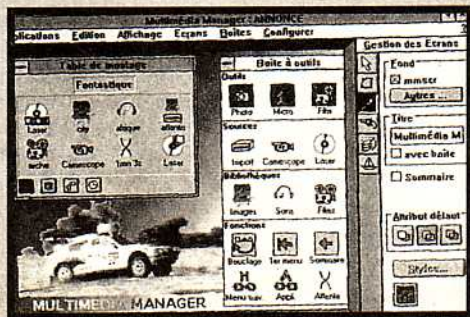
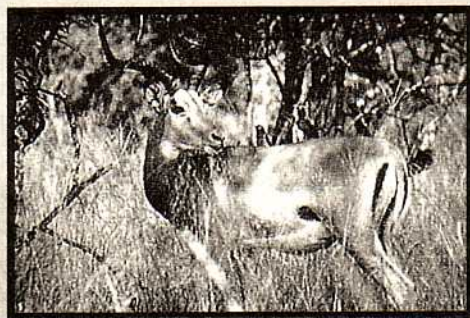
Comme promis, nous lançons une nouvelle rubrique «Fanzines !», que vous retrouverez, tous les mois, dans le Tilt Journal. Y seront présentés les fanzines que nous aurons reçus et que nous décortiquerons joyeusement pour vous. Mais, avant, un petit peu d'organisation .



Article premier : ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES !!! Si vous voulez qu'on parle de vous, bien sûr. Si vous préférez rester dans l'anonymat, ne nous envoyez rien... Article deuxième : Seront choisis, préférentiellement, les fanzines ayant déjà une certaine ancienneté (3 numéros ou plus). Cette décision a pour but d'éviter que les lecteurs intéressés ne trouvent porte close. Article troisième : Le thème du fanzine est libre, c'est-à-dire que nous présenterons aussi bien des fanzines parlant de micro, de consoles, de jeux de rôles, de bouquins, ou de cinéma, etc. Article quatrième : sont exclus les fanzines vendus unitairement plus de 100 F. Et, par la même occasion, seront privilégiés les fanzines gratuits.

Bon, commençons avec *Atacom*, un fanzine trimestriel gratuit, dédié à l'*Amiga*. Il est édité par le club du même nom, et se présente sous la forme d'un petit livret (A4, plié en deux) de 48 pages monochromes. Au sommaire du Tilt 11 (mars-avril-mai 92), vous trouverez un article à la fois instructif et amusant sur les aventures rocambolesques de Sada (l'auteur) à *Imagina* ; un autre, plus long, sur la programmation système de l'*Amiga* (ou comment manipuler les fonctions graphiques ?) ; des tests de jeux et de domaines publics, le test de *AVidéo 24* ; de nombreux articles sur le club (il est chouette, votre pin's, vous m'en envoyez un ?). Il y a aussi un peu de pub et des petites annonces, ce qui est assez inhabituel dans un fanzine. *Atacom* est un journal assez austère dans sa présentation, mais contenant de très nombreuses pointes d'humour. Le club, enfin, propose de nombreuses activités, comme un service de prêt de logiciels. Un service minitel (36 14 PRINT2) permet d'obtenir tous les renseignements voulus. L'adresse du club: ATACOM, BP 15, 50130 OCTEVILLE.

Jean-Loup Jovanovic



## FORUM MULTIMEDIA

# LE REGNE DE L'IMAGE

*La mouture 92 du Forum Multimédia était plus centrée en fait sur l'image et l'acquisition vidéo que sur les supports CD. Le salon n'en valait pas moins le détour.*

Le Forum Multimédia, qui se déroulait à la fin du mois de septembre, nous a permis de faire le point sur cet environnement. Tout d'abord signalons que la très grande majorité des stands étaient dédiés au PC, ce qui peut paraître surprenant pour les Mac. Le stand Apple permettait cependant de découvrir la Vidéo Machine, une carte au prix certes professionnel

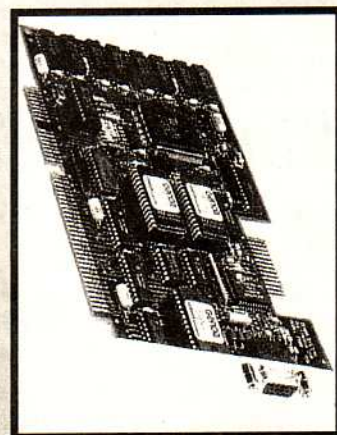
(plus de 20.000 F), mais aux capacités incroyables: acquisition temps réel, en 256 couleurs (au moins), plein écran et possibilité d'effectuer toutes sortes de manipulations et trucages, toujours en temps réel.

Les nouveaux supports (CD-ROM, CD-I, CDTV) étaient assez mal représentés, ce qui est pour le moins singulier sur un forum multimédia. Philips dévoilait cependant son CD-I portable, qui associe un écran LCD couleur de qualité à un bon niveau de reproduction sonore.

En fait, la majorité des stands présentaient surtout des cartes graphiques 16 millions de couleurs et des cartes d'acquisition vidéo. Vitec faisait la démonstration de sa carte d'acquisition Video

Maker au format MPEG, qui semble assez alléchante. Au stand Guillemot, on pouvait découvrir Image Pals, un logiciel de présentation d'images très intéressant: test complet dans le prochain numéro. Micro Vidéo, un revendeur au nom de circonstance, faisait bénéficier ses clients de très substantielles réductions sur son packaging multimédia (Sound Blaster Pro avec lecteur CD-ROM et 5 CD, associé à la Vidéo Maker). Il présentait aussi une carte 16 millions de couleurs au prix plancher, que nous ne manquerons pas de tester. Un salon intéressant, même si les applications CD y étaient bien trop rares.

Jacques Harbonn







**A**mstrad se rachète, Apple reprend ses Powerbook 100, Vidéolion vous forme grâce à ses cassettes vidéo, et l'ex-patron de Général Vidéo refait surface avec le Surcouf. ça remue dans le microcosme de la micro !  
David Téné

## LE SURCOUF : POUR FAIRE DES AFFAIRES

Vous vous souvenez certainement de Général Vidéo, une grande boutique située boulevard de Strasbourg à Paris et qui avait une petite sœur à Lyon – où l'on trouvait pratiquement tout ce qui se faisait en informatique domestique. Monsieur De Vavrin, qui dirigeait l'affaire avant de la vendre et qu'elle ne fasse faillite, reprend du service puisqu'il vient d'ouvrir « la première foire-exposition d'informatique permanente », c'est-à-dire un très grand magasin qui propose matériels et logiciels, micros et consoles. Pour s'en convaincre, il suffit de jeter un œil sur les publicités que l'on peut voir dans les magazines : elles sont composées en deux couleurs, noire et jaune, comme celles de Général Vidéo, il y a quelques années. Le Surcouf, c'est son nom – ce fut également celui d'un corsaire français qui sévit pendant la Révolution – vous attend au 73, avenue Philippe-Auguste dans le 11<sup>e</sup> arrondissement de Paris. Monsieur De Vavrin réussira-t-il, à l'instar de son inspirateur, à mettre ses concurrents en déroute et par là-même à conquérir le grand public ?

## DES PS/1 DANS LES ÉCOLES

IBM et Nathan se sont associés pour offrir aux écoles des configurations « spécial débutant ». Pour IBM, le package est constitué d'un PS/1, modèle 342, équipé d'un microprocesseur 386sx et d'un disque dur de 40 Mo contenant MS/DOS 4.1 et Works de Microsoft. Nathan, pour sa part, fournit Win Logo -un logo qui tourne sous Windows- Le Journaliste 2 et quatre aides aux apprentissages de base. Trois de ces dernières sont consacrées à la matière principale, le français : lecture, orthographe et grammaire tandis que la quatrième contrôle et renforce les connaissances mathématiques de l'élève. Le prix est inférieur à 8 000 francs TTC et pour inaugurer cette association, 60 de ces machines ont été offertes à des établisse-

ments pilotes. Deux reproches cependant : le processeur du micro est un 386sx, à l'heure où une configuration 486dx, disque dur 120 Mo, ne dépasse pas 12 000 francs et la version de Dos installée n'est que la 4.1. Non seulement la 5.0 est plus récente, mais elle est surtout dépourvue des bugs qui infestaient la précédente.

## Brèves

■ Alan Michaël Sugar, le fondateur d'Amstrad, ne détient plus qu'un tiers de ses actions. Et bien, il s'est proposé pour racheter celles qui ne lui appartiennent plus. Après le rachat de Sinclair, A.M.S. rachète Amstrad.

■ Depuis quatre ans, sort tous les ans l'annuaire du CD-ROM, regroupant une bonne partie des titres disponibles. L'édition 1992 a la particularité de présenter, outre les CD pour Mac et PC, ceux qui tournent sur CDTV, CD-I et même sur le Data Discman de Sony. Au total, ce sont plus de 700 disques qui sont analysés et disséqués. Annuaire du CD-ROM, édité par A JOUR : 11, rue du Marché Saint-Honoré, 75 001 PARIS – Tél. : (1)42 96 67 22 – FAX : (1)40 20 07 75.

■ Attention : si vous avez un Powerbook 100 – et uniquement ce modèle – dont le numéro de série est inférieur à SQ212xxxxx ou SS216xxxxx, arrêtez tout ! Il se peut qu'il ait un défaut de fabrication. Selon Apple, seulement trois cas sur 60 000 ont été rapportés : un petit trou dans le boîtier du Powerbook, dû à un court-circuit interne, a été constaté. Si vous êtes concerné, il suffit d'apporter votre engin au revendeur Apple le plus proche qui prendra en charge toute l'opération, bien entendu gratuitement.

■ Vidéolion est une jeune société dont la spécialité est la formation sur Mac ou PC par l'intermédiaire de cassettes vidéo. Eh oui ! Apprendre à se servir de Word ou Excel devient un jeu d'enfant : il suffit de visualiser le cours correspondant et de mettre en application ce qu'on y a appris. Chaque cassette coûte moins de 500 francs. Mais comme rien ne vaut quelques images pour se rendre compte d'un produit, nous vous en reparlerons le mois prochain dans le Tilt Journal. Vidéolion : 25, boulevard de la Tour-Maubourg, 75 007 PARIS – Tél. : (1)40 62 90 90 – FAX : (1)45 50 34 70.

■ Pour tous les allumés de la boule... de flipper, sachez qu'il existe une Fédération française de flipper. Si vous voulez connaître ses activités, n'hésitez pas à lui écrire au 40, Cours Albert 1<sup>er</sup>, 75 008 PARIS – FAX : (1)40 39 01 20.

■ Carole Brozek, attachée de presse d'Ubi Soft, vient de quitter ses fonctions. Alors, si vous cherchez une responsable communication, promotion, presse, relations extérieures, dans le secteur des jeux vidéo, faites-le savoir au journal qui transmettra.

## Agenda

### Objectif jeux

Une manifestation qui se propose de réunir, le temps d'un week-end, joueurs de jeux de rôle, de jeux de plateaux, d'échecs, de go et de jeux de société traditionnels.

Du 24 au 25 octobre 1992.

Lieu : MJC Villeurbanne, 46 cours Damidot, 69 100 VILLEURBANNE.

### Supergames show

Une deuxième édition que tous les passionnés de jeux vidéo attendent avec impatience. Avec le championnat de France des jeux vidéo organisé par Consoles +.

Du 4 au 8 novembre 1992.

Lieu : CNIT, Paris-La Défense.

### Future entertainment show

Organisé par l'éditeur Future Publishing – qui publie, entre autres, trois magazines sur Amiga –, ce salon devrait regrouper les principaux acteurs du monde du jeu vidéo, micros et consoles.

Du 5 au 8 novembre 1992.

Lieu : Earl's Court, Londres.

### Pinball expo

Tout un salon réservé aux flippers. Évidemment, ça ne se passe pas en France, mais aux États-Unis.

Renseignements : 19 1 800 321 2722.

Du 12 au 15 novembre 1992.

Lieu : Hôtel Ramada Inn, Rosemont/Chicago.

### Eces

Attention, l'European Consumer Electronics Show n'a rien à voir avec les deux CES qui ont lieu aux États-Unis. Il s'agit d'un pôle du salon Antenne 92, consacré à l'électronique grand public.

Du 16 au 18 novembre 1992.

Lieu : Parc des expositions de la Porte de Versailles, Paris.

### World of Commodore - Amiga 92

Une expo allemande consacrée aux ordinateurs Commodore et organisée par Commodore.

Lieu : Francfort.

Du 26 au 29 novembre 1992.

### The Gamemaster Live Show

Un salon grand public du jeu vidéo organisé par Emap Images.

Lieu : NEC Center, Birmingham.

Du 4 au 6 décembre 1992.

## VENTE

## AMIGA

Vds et éch jx sur Amiga 500. **Lionel PAGES, 3, avenue de la Capelané, 81100 Castres. Tél. : 63.59.45.39.**

Vds A500 état neuf + ext 2 Mo + 100 disks + bte + joy + house + tapis + livres : peu servi, px : 2 950 F. **Christian TAMBOURAS, 2, allée des Acacias, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.94.04.97.**

Vds A500, 1 méga + nbx jx, utils, démos + 2 joys + souris, tapis + btes rgt, péritel, le tt : 3 500 F. **Thierry TODESCO, 4, allée Racine, Cité Jean Perrin, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.56.24.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + mon. coul. + interface midi + drive ext. + Souris + joy + logiciels : 4 500 F. **Bertrand BOQUET, 16, rue Royer-Collard, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.34.71.03.**

Vds pour Amiga lot de 150 jx, 900 Frs + btes de rgt + 1 joy. Affaire à saisir rapidement!!! **Franck WIEL, 118, avenue Gaston Vermeire, 95340 Persan. Tél. : (16-1) 30.34.58.78.**

Vds jx sur Amiga (Lure, Crazy 3, Dominium), envoyez D7 pour liste. **Ronan LE ROUX, « Goas an Morvan », 22110 Glomel. Tél. : 96.29.31.87.**

PRAS00 Vds DD 52 Mo Protar 50 DC 17 MS tbe, px : 3 500 F, valeur : 4 500 F. **David, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.31.89.**

Vds jx original pour Amiga : Dune + Notice + bte, neuf, peu servi, px : 250 F. **Olivier FREVILLE, 26, allée du Basille, 91250 Saint-Germain-Les-Corbell. Tél. : (16-1) 60.75.93.01.**

Vds jx Amiga. **Fred PIRON, 189, bd la Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds jx Amiga à très bas prix. **Victor DA SILVA MARQUES, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-Les-Corbell. Tél. : (16-1) 60.75.21.53.**

Vds sur A500 F29. Retaliator + bte + doc, px : 1 000 F, vds monit. mono. Philips : 400 F. **Thierry BOUYGUES, 4, rue César Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Vds jx sur Amiga à prix sympas, liste sur demande à biento. Régis FORTUN, 14, rue de Charente, 44800 Saint-Herblain.

Vds A2000 B + 10845 + DD52 Mo + Ram 3 Mo + 2 lecteurs 3 1/2 + joys + 300 Disk + docs, px : 6 500 F. **Jean Noël VIDALLET, 15, av. Belvédère, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : (16-1) 43.63.93.72.**

Hay Stop! vds A500 Plus (Rom 2.0) + nbx jx (Robocop 3...), ss garant. + man. + monit, px : 4 000 F à débat... **Philippe STERUSKY, 153, quai Gallieni, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds pour Amiga : Interface Midi (RS232), Digitaliseur 8 Bits, Pascal Metacomco, Rom Remel Manual : 700 F. **Alexis CHAFFOTTE, 122, bld de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.26.06.**

Vds Amiga 500 + Lect ext. + deluxe Paint 3 + jx, px : 4 500 F. **Stéphane BIBERT, 25, av. Paul César, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.96.66.**

Vds jx vidéo Amiga 500, px : 100 à 150 F. **Dominique TARTARIN, 24, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.05.61.**

Vds A500 + ext + lect. ext. + logs + joy, tbe, px : 3 000 F. Vds Md Jap + 1 jeu 800 F. Vds synthé Casio 750 ; val. : 3 000 F, vds : 1 800 F. **Khaled KHELIFA, 60, rue Julien Lacroix, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.00.98.**

Vds Amiga 500 + moni. coul. + 2 drives + ext 512 Ko + joy + souris + bte de rgt + nbx jx, px : 4 500 F. **Jean-Baptiste QUARREZ, 91, rue de La Fayette, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.01.97.**

Vds jx sur Amiga à bas prix. **Laurent BELLANGER, 18, rue Joliot Curie, 93330 Neuilly S/Seine. Tél. : (16-1) 43.08.85.57.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko + joy + souris + nbx jx + bte de rgt, px : 1 300 F. **Jean-Marc HENRY, 17, bis Quartier du 4 septembre 54290 Roville Dt Bayon. Tél. : 83.72.54.91.**

Vds A500 avec ext. 1 Mo et switcher + 150 logi. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Pour A500 DDPROTAR 52 Mb avec 2 Mb Fastram + Alimentation, jx aventures + simulations, px : 4 200 F. **Dimitris VEZIROGLOU, 132, avenue Foch, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 45.11.24.07.**

Vds Kikstart 1.3. pour Amiga 500 + / 2000 + / 600 sur disk, px : 50 F. **Arkadiusz MILEWICZ, 60, rue Guy Moquet, 75017 Paris.**

Vds jx orig. Amiga 500 : Baby Joe, Midwinter, Italy 90, Days of Thunde, px : me contacter!! **Florent MARIOTTE, 21700 Agencourt. Tél. : 80.61.29.69.**

Vds A500 SS GAR. + ext. 512 Ko + 2 joy + nbx jx, px : 3 000 F à débat. **Alain RUFFION, 56, avenue Lacsagagne, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.09.73.**

Vds et éch. nbx jx sur A500. Rech. bon contact sur région parisienne. **Pascal BARBERO, 5, rue Ampère, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.01.11.**

Vds Amiga 500, moniteur 10835 + ext. 512 Ko et lect. ext. : Golden Image + de 100 logiciels... tbe, px : 4 900 F. **Jonathan GEORG, 8, impasse Fromentin, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44. (ap. 18 h).**

Vds A500 + mon. coul. + ext 512 K + 2° lect. + Miniamp 4 + Blitz Turbo + 3 joystick + nbx orig. (F29, Robocop 3...), px : 3 700 F. **Olivier, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.97.65.**

Vds, ach. jx sur A500. Liste sur demande. **Thierry LAMBERT, 143, rue Georges Clémenceau, 73300 St Jean de Maurienne. Tél. : 79.64.43.10.**

Vds jx pas cher sur Amiga, vds ST + mon. coul. + jx, px : 3 000 F. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Vds impri. Citizen 120 D + rubans : 700 F. Vds lect 5 1/4 valeur : 990 F vendu : 600 F, vds lot Disk Amiga. **Fernand TAVARES, 30, route de Chateaufort Le Vercors, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Vds jx sur Amiga à partir de 30 F, liste par tél ou par lettre. **Anthony ROZIER, 24, petit Chemin des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds configuration complète C64, écran coul. + 250 D7 lect. de D7, 2 claviers, px raisonnable. **Aldo RUSSOTTO, 8, rue Michel-Ange, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.71.03.**

Vds C128 + lect Disk/K7 + moni. coul. + 200 Disk utils, jx + power Cartridge, px : 1 500 F le tt. **Fabrice HERVOICHE, 131, rue de Coulmiers, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.93.69.**

Vds jx Amiga 500 et 500 plus. **Philippe LARIVEN, BP8, 91520 Egly.**

Vds 3 jx Amiga (Another World, The Simpson, Robocops), px : 400 F pce. **Nicolas MORANT, 14, avenue du Parc St James, 92200 Neuilly S/Seine. Tél. : (16-1) 46.24.03.12.**

Vds jx sur Amiga. Joindre enveloppe timbrée pour liste. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds Amiga 500 + 512 K + lect ext. + joy + 195 jx et 400 util. + bte disks, exc. état, px : 3 500 F à débat. **Olivier ROCHER, 3, chemin de Tout-Vent, 86280 Saint Benoît. Tél. : 49.57.26.06.**

Vds HP Deskjet 500 + câble pour Atari, Amiga et PC, le tt pour 3 800 F. **Vincent LAPORTE, 2, av. de Lamballe, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.95.94.**

Vds orig. Amiga (bon état, bte + notice), Warlords, Centurion, Jinxter, Lords Rising Sun, etc., de 80 à 130 F. **Raphaël EPSTEIN, 12, rue de la Garde, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.24.36.**

Vds Amiga 500 + écr. 10845 + ext. 512 K + nbx jx + bte rgt + 7 joys + 1 souris + divers Mag Micro — 4500. **Guillaume HELMGINGER, 5, rue des Vignobles, 67610 La Wanzenua. Tél. : 88.96.34.56.**

Vds jx Amiga 500 à bas prix, nbx Softs dispon., contact sympa et durable, rép. ass. See You Soon. **Jérôme FIGUÉ, Rue du Penker Kérarthur, 29120 Pont-L'Abbé. Tél. : 98.87.34.22.**

Vds jx Amiga (orig. de 40 à 140 F (Dune, Plan 9, Guy Spy, Hook, Willy Beamish...)). **Nicolas SWIERCZEK, 43, rue Alfred de Musset, 59115 Leers. Tél. : 20.75.17.41.**

Vds A 500 + 512 K + drive + 2 joys + 100 disks + souris + péritel + 7 livres, px : 2 800 F. **DD GVP 52 Mo + 2 Mo, tbe, px : 3 400 F. Hugues NOURRY, 33, rue Hoche, 92240 Matakoff. Tél. : (16-1) 40.84.84.37.**

Vds A 500 + ext. 512 K + monit. 10835 Stéréo + 2 joysticks + bte rgt + 80 jx (Robocop 3, Guy, Spy, T2, Project, Etc...), px : 3 500 F à débat. **Alexandre PONTY, 24, route de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.57.80.**

Vds Amiga A500 + ext. 512 Ko + mon. coul. 1084 + Rom 1.3 + 2 Track Ball + Drive ext. + util. + jx + souris + joy + cours 1 mois, px : 6 000 F à débat. **Gérard SAGROUN Gérard, 26, avenue Dode de la Brunerie, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.24.92.**

Vds jx orig. sur Amiga Epic, Lemming, Robocop 3, Utopia, Another World, Croisière Cadavre, Wings, Of Wolf. **Christian LE BARS, I.U.T. rue de la Grandière, 29287 Brest cedex. Tél. : 98.47.17.93.**

Vds orig. Amiga Jaguar x J 220, px : 200 F, The Games Espana 92, px : 200 F. **Bruno MONEL, 1, rue du Général Sarraill, apt. 1690, 60200 Compiègne. Tél. : 44.86.25.16.**

Vds jx + Amiga : Battle Isle, Perfect General, Dune : 180 F. Lotus, Chaos, Strike Back, Onslaught, Captive : 100 F. **Jean-Luc LEON-DUFOUR, 30, rue de Tunis, 31200 Toulouse. Tél. : 61.13.14.99.**

Vds Amiga 500 plus avec Kickstart 1.3. et 2.0 joystick nbx logiciels, px : 2 600 F. **Jacques DEVROC, Bâtiment E3 « Vert Bocage », 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.42.07.70.**

Vds A 500 + souris + péritel + 2 joys + 125 disks + bte de rgt, le tout : 2 300 F. **Yannick COINTE, 2, square Desaix, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.06.39.**

Vds Amiga 2000 5/91 monit. 3 Mo de Ram DD GUP 52 Mo, 2 drives Hard Copier, imprimante divers, px : 9 000 F. **Stéphane BENARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.03.32 (week-end).**

Vds A500 + ext mém. + mon. coul. 10835 + souris + 2 joys + nbx jx + manuel + docs en tbe, val. : 10 000 F, px : 5 000 F. **Christophe JEANNE, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.56.04.75.**

Vds A500 + mont. coul. + Recepteur TV + souris + joys + 30 jx, px : 3 500 F. **Fabrice PAPLORAY, 26, avenue Ulluy, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.95.34.04.**

Vds A500 ss garant. + mon. 10835 HRS + ext. 512 + lect ext. + joys + jx (Epic, Vroom, EOB 2...), le tt pour 4 500 F. **Loïc NGUYEN, 48, rue Villiers de Gonesse, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.66.27.**

Vds jx et autres à très bas prix pour Amiga. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevreuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds A200 + mon. coul. 10845 + DD 50 Mo + carte PC (AT) + joys + souris + jx + doc, px : 9 000 F. **Martine MOUNIER, 25, rue de la Croix Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.93.52.**

Sur Amiga : vds Epic (orig.) : vds Sorcerer Lord (Wargame origin.), px : 150 à 80 F, port à ma charge!! **David BASSENGHI, 49, rue de Torrenoire, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vds Amiga 2000 + 2 lec. + mon. 1084 + EMVL PCXT 5.25 + DD 20 Mo PC + joy + nbx jx + Livre, px : 5 000 F. **Ferdinand POLITO, 8 à 12, rue Chapon, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.92.79.**

Vds A500 + ext. mém. + lect ext. + monit. 1084 S + Joy + tapis souris + bte rgt + 300 disks, px : 4 500 F. **Stéphane PATOUX, 14, rue du Moulin, 78420 Saint-pierre-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.14.72.59.**

Vds Amiga 1 Mo + 3 joys + 30 jx (Epic) + Log dessin Kindwords + livres, tbe + embal. origine, px : 3 000 F. **Yann LACHAUD, 35, RN 41, 62199 Gosnay. Tél. : 21.53.87.73.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 le tt sous gar. + bte + 100 disk envoi boîte orig. 3200 + moni. coul. 16", px : 400 F. **Claude TRANSER, 34, av. Jean Jaurès, 10600 Chappel St Luc. Tél. : 25.74.60.30.**

Vds A500 + 200 jx + souris + joys + commodore 1083 S, px : 3 800 F. **Vincent PERROT, 25, rue Yves Roussel, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) : 48.23.76.72.**

Vds A2000 B + 1085 S + 3 1/2 int. + souris neuve + joys + Deluxe. P. III + Amos Compiler, nbx jx et démos, tbe, px : 6 000 F. **Dominique TROUILLOT, 133, rue Faiguère, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.33.71.**

Vds C128 + drive I571 + 100 DK 5 P 25 le tt servi 2 ans, px : 700 F + vos mon. coul. 1084 S 2 ans, px : 1 500 F. **Stéphane MARRET, Montée de Tirieluc, 38300 Maubec. Tél. : 74.28.63.40.**

Vds jx orig. Amiga : Golden Axe, Battlestorm, Greatcourts 2, int. soccer (100 F poe) ; Albertville 92, px : 150 F. **Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernoscles-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Amiga 2000 + 1085 S + DD 52 Mo + 4 Mo + Carte PC + 2 lect. 3 1/2 + 1 lect. 5 1/4 + nbx logiciels, vidéo orig. + neuf : 35 000 F, cédé : 13 000 F. **Adil MIKOU, 59, rue de Chevigne, 51100 Reims. Tél. : 26.97.87.90.**

Vds nbx jx sur A500. Envoyer une Dk vierge pour la liste. **Sanoy BERTONA, 25, rue Pierre Brossolette, 54800 Jarmy. Tél. : 82.33.31.10.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + joy + souris + 60 jx + btes rgt, px : 3 100 F. **Jean-Marc HENRY, 17, bis Quartier du 4 Septembre, 54290 Roville Dt Bayon. Tél. : 83.72.54.91.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + joy + souris + 60 jx + btes rgt, px : 3 100 F. **Jean-Marc HENRY, 17, bis Quartier du 4 Septembre, 54290 Roville Dt Bayon. Tél. : 83.72.54.91.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + joy + souris + 60 jx + btes rgt, px : 3 100 F. **Jean-Marc HENRY, 17, bis Quartier du 4 Septembre, 54290 Roville Dt Bayon. Tél. : 83.72.54.91.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + joy + souris + 60 jx + btes rgt, px : 3 100 F. **Jean-Marc HENRY, 17, bis Quartier du 4 Septembre, 54290 Roville Dt Bayon. Tél. : 83.72.54.91.**

Vds monit. Amiga coul. 1081 S, tbe, px : 1 500 F. **Danile JANELA, 19, rue André Soladier, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 45.73.69.68.**

Vds jx pr Amiga et Mog. Jx Amiga à 100 F (en moyenne) possède : Robocop 3, Adams... pr jx Mog : 25 F l'un. **Sébastien BLAZY, Monté de Leyrieux, 69970 CD 152, Chaponnay. Tél. : 78.96.96.22 (ap. 19 h).**

Vds A500 + écran coul. + man. + jx + souris + 23 jx ss garan., px : 4 000 F. **Philippe LAFON, 247, boulevard Saint Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.10.66 (ap. 18 h).**

Vds A2000 monit. 1083 S + 2 drives int. + 200 disks + impri. Citizen 120 D, px : 6 500 F. **Nicolas FLISS, 140, av. D'Italie, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.48.84.**

Vds A500 + ext. 512 K + mon. coul. + Atari + 2 joys + 200 disks + 2 btes rgt, px : 3 500 F. **Eric MOISSET, 136, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.64.47.**

Vds A500 + ext. 512 K + mon. coul. + Atari + 2 joys + 200 disks + 2 btes rgt, px : 3 500 F. **Eric MOISSET, 136, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.64.47.**

Vds logiciel original sur Amiga : Robocop 3, tout neuf. Prix intéressant. **Rémy PLANCHÉ, 4, rue Honoré de Balzac, 59640 Varennes Vauzelles. Tél. : 86.38.01.02.**

Vds Amiga 500 tout neuf jamais servi : 2 000 F, scanner Golden Image (idem) : 1 500 F, imprimante CBM MPS : 1 300 F. **Jean-Luc DAVEAU, 7, allée du Clos Molet, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.13.44.**

Vds Amiga 2000 + écran 1083S + ext. men. 4 mo + DD 52 Mo + 2° drive + A2630, 2 Mo, 25 Mhz : 1 500 F à débat. **Bruno KASPRZAK, 45, rue Pierre Budin, 60240 Chamont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.**

Vds A500 + Ext 512 Ko (Gar. 1 an) + 2 joys + souris + derniers jx orig. (Civilisation, Vroom, etc...). **Philippe AMMELOOT, 15, rue Montgallet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.73.00.93.**

Vds A500 + jx avec souris et 3 joys (Emballage, Starter Cit d'Origine), px : 2 250 F. **Olivier MURATI, 114, bis bd Jacques-Tête, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.82.61.**

Vds CDTV + 12 CD + Lect 3 1/2, px : 4 500 F. Urgent + carte PC XT + lect. PC + 2 Mo Ram pour A2000. **Olivier DUVAL, 92, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.67.54.**

Vds cours assembleur sur disk pour Amiga (vous serez tout sur le Copper, Blitter, Spr : Tes — Bobs — Scroll : NG). **Jean DELMARTY, 58, av. des Cévénnes, 26120 Malissard. Tél. : 75.85.26.28.**

Vds nbx jx Amiga, D.P., util. + vds jx autres Néo-Géo peu ch. **Lionel LAMOTHE, « Le Barange », 69690 Courrieu. Tél. : 74.70.89.38.**

Vds Amiga 500 + moni 1084 S + ext 512 K avec horl. + 2 joys + souris + nbx jx avec btes de rgt, px: 4 000 F. Arnaud SOULIER, 18, rue Victor Clappier, 83000 Toulon. Tél.: 94.62.42.09.

Vds jx Amiga 5 F et vds émulateur PC + MSDOS + Pctools: 50 F. Emmanuel ALCARAZ, Chez Maestro, 18 Le Collet Blanc, 13119 St Savournin. Tél.: 42.04.61.71.

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko + dis. dur + Joy + nbx logl. + mon. coul. + souris, px: 4 000 F. Patrick MONGUILLOT, 27, rue Saulnier, 92800 Puteaux. Tél.: (16-1) 47.74.83.28.

Vds A500 + ext. 1 Mo + 2 000 F. ou moniteur + 1 500 F. jx: Falcon 1 et 2: 250 F ch. Bruno VARGUET, 13, rue des Sapins, 39500 Damparis. Tél.: 84.71.42.96.

Vds jx Amiga. Envoyer env. et tbre pour liste. David VIDAL, 404, chemin du Côteau des Cazes, 124000 Saint-Affrique.

Vds Handy scanner type 2 et logiciel + logi. Handy Reader 20 en cadeau. Px: 800 F pour Amiga. Eric WITKOWSKI, E11 Résidence Barbusse, 59230 Saint-Amand-les-Eaux. Tél.: 27.27.84.06.

Vds sur Amiga nbx jx, util. à prix raisonnable, demandez la liste. Jérémie SPEICH, 18, bis av. du Moulin, 64200 Biarritz. Tél.: 59.41.22.34.

Vds Amiga 500 + 1 joy + 1 man. + 1 souris + 1 exp. 512 K + 50 jx (ss gar.), px: 2 500 F. Christophe RIGOLLET, 11, rue d'Austerlitz, 69004 Lyon. Tél.: 78.39.77.32.

Vds jx sur Amiga 1000. Vincent MULLER, Borings Nancy, 74380 Bonne-sur-Menoge. Tél.: 50.36.25.42.

Vds sur Amiga orig. de final Fight, Tortues 2, Obitus, Powermonger, et comp coin of Hits 2: 100 F pce. Michaël DELAYGUE, Quartier Barnaire, 26400 Allex. Tél.: 75.62.61.76.

Vds A500 + Ext. 512 Ko + monit. coul. Stéréo 1045 S + 155 logi. + Cordon Imp le tt en bte, px: 4 500 F. Patrice ROMUALD, 22, allée du Maréchal Vallée, 93270 Sevran. Tél.: (16-1) 43.83.37.10.

Vds ou éch. jx sur Amiga. Sylvain FUSSNER, Vers les Bois Juivigny, 74100 Annemasse. Tél.: 50.37.75.76.

Stop Affaire Amiga! 50 F D. Dragon 2, G.N.Ghosts, Kick Off, Indy, F/A-18... 100 F: Fusion Paint, 3 D Const... Dem. list. David DI GIORGIO, 9, allée du Jardin, 35830 Betton. Tél.: 99.55.70.52.

Vds Amiga 2000 + 3,5 Mo Ram + mon. 1083 S + DD 30 Mo + nbx jx + livres, px: 7 000 F à débat. Stéphane BELLIER, Tél.: 43.08.53.45 (19 h / 20 h).

Vds jx pour Amiga 500. John PYTKIEWICZ, Station Total, 50700 St-Julien-les-Metz.

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko + mon. coul. 1084 S + drive ext. + 200 disk + 2 joys, px: 9 900 F pas de vente sép. Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91260 Epinay-sur-Orge. Tél.: (16-1) 69.09.86.24.

Vds orig. sur Amiga: Seuck, Hook, Thundermark, Super Ski!!, Gods Trainer, Grégory ROBINET, La Chardonnière, 45700 St Maurice/Fessard. Tél.: 38.97.89.36.

Vds A500 + mon. coul. 1083 S + ext. 512 Ko avec horl. + nbx jx et util. + joys + souris + docs, px: 4 000 F. Jean-Michel ROBINEAU, 49, av. Stalingard, 93170 Bagnolet. Tél.: (16-1) 43.62.77.22.

Vds pr A500 Le TV-modulateur 520 et vds News, px intér. Joindre disk pour liste. Christophe LHERBIER, 35, rue Pasteur, 62144 Carency. Tél.: 21.22.12.59.

Vds Amiga 500 + monit. coul. 1084 S + souris + tapis + joy + jx, px: 2 500 F. Denis NICOLAS, 24, rue Troudet, 56310 Bubry. Tél.: 97.51.76.45.

Vds A500 + ext mem + nbx jx + nbx revue + souris + jx + câble, px: 3 000 F. Raphaël MARONAS, 9, Villa D'Este, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.82.94.75.

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko + monit. coul. 1083 S + 3 joys + souris + nbx jx et util. soit 209 disks. Alain DECHAMPS, 7, rue Albert Camus, 76620 Le Havre. Tél.: 35.48.01.35.

A500 + Ext. mem. + lect. Cumana + mon 1084 S + act. Replay + tapis + joy + 400 D7 (util. jx, Démon) + btes + livres, bte, px: 5 500 F. Alain ANDRIEU, 31, rue Jeanne d'Albret, 17000 La Rochelle. Tél.: 46.67.21.09.

Vds jx sur Amiga sur toute la planète: 50 F l'un, frais d'envoi, emball. inclus. Stéphane DOUIE, 5, rue du Lt Colonel Dax, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.23.66.93.

Vds plusieurs ensembles C64 + 1541 + monit. mono., px: 1 500 F. Francis DELANGUE, 30, rue de Warmeton, 59890 Quesnoy/Deûle. Tél.: 20.78.93.11 (ap. 19 h).

Vds jx Amiga à très bas prix. Christine DANCEL, 40, allée Carnot, 93190 Livry-Gargan.

Vds jx sur Amiga. Liste sur demande. Fabrice GARIN, 12 bis, rue Caillaux, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 44.24.07.43.

Vds Amiga 500 + monit. + 1 méga + drive ext + turbo Blitz + Anti-click + 100 Softs, px: 4 500 F. REINIER, 18, rue Charles Roger, 44100 Nantes. Tél.: 40.58.69.11.

Vds jx A500 px canon originaux. Philippe MARTINEZ, 41, av. Edouard Herriot, 69150 Decines-Charpieu. Tél.: 78.49.68.54.

Vds cause PC Amiga 500 Plus + jx + joy (Black Crypt. Project X, etc...), px: 3 000 F. Laurent DECOTTE, 5, square de Cacholagne, 63100 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.25.15.40.

Vds sur A500 nbx jx et autres. Demandez la liste. Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.

Vds Amiga 500 + Ext. + Disk + joy + Tapis + Telev + gar. 2 ans, px: 4 500 F, poss. pay. en deux fois, vds nbx Matos: disks. Jean-Luc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél.: 63.61.96.44 (HB).

Vds orig. Amiga (bte et not): Toki, Jpond 2, Cadaver, Gods: 100 F. Le Mmings, Rodland: 50 F, vds MD + 4 jx. Nicolas DIEZ, Résidence les St Péres, 15 Rde croix Guérin, 14000 Caen. Tél.: 31.93.68.10.

Vds 500 Amiga 1 Mo + souris + joy + Indy 500 + croisière pour 1 cadavre + GP + Monkey Island: 3 500 F. Frédéric BOTTIER, 4, rue du Docteur Pecene, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 46.36.50.50 (ap. 20 h).

Vds jx A500 + prix intéré. répon. à 100 %. Jérôme HURE, 71, rue Jacques d'Auxerre, 89300 Joigny. Tél.: 86.62.43.85 (samedi).

Vds A500 + ext. 512 Ko + lect 3 1/2 + monit. coul. + 4 joys + livres + nbx jx + bte 60 disks + cable imprim. + autre, px: 3 800 F. Patrick LOTTIN, 17, bd Chastenet de Gery, 94800 Villejuif. Tél.: (16-1) 47.26.22.41.

A500 + ext. mem. + lect. ext. + joy + nordic Power + câble minitel + livres bible, D. Paint + nbx jx, util. + bte, px: 2 900 F. Christophe SCHOLLHAMMER, 28, rue des Salines, 56000 Vannes. Tél.: 97.83.60.73.

Vds Leander sur Amiga 120 F ou l'échange éventuellement contre un autre original compat. A 500 Plus. Jean-Claude CHARRIER, 26, lot de Kerheun, 29180 Plogonec (Finistère). Tél.: 98.91.78.35.

Vds Amiga disks cause non util. 3.5, 5 disquettes de programmes, jx les 10 d: 80 F, les 50 d: 350 F, les 100 d: 600 F. Emmanuel SCHMITT, 12, rue des Chantiers, 67800 Bischheim. Tél.: 88.81.48.50 (de 20 h à 21 h).

Vds A500 + monit. coul. + souris + 1200 Disk!!! + revues + 6 btes de rgt + joy, px: 9 000 F. Johann FALLARD, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél.: (16-1) 48.39.36.06.

Vds A500 1 Mo (ext.) + mon. coul. Philips avec filtre + impr. matricielle + nbx jx + util. bte, px: 5 500 F à déb. Philippe DUFAG, 10, rue Georges Joyeux, 95440 Ecouen. Tél.: (16-1) 34.19.79.96.

Vds 1500, mont. coul. 1083 S, 2<sup>e</sup> drive, Ampli Stéréo, joys., nbx prgs, déc. 91 (encore ss gar.), px: 5 000 F. William ERIAU, 4, rue Th. D'Arconville, 91560 Crosne. Tél.: (16-1) 69.83.35.97.

Vds Amiga 500 + ext. jx + joys + manuel d'instruction, px: 3 300 F ou éch. contre Scooter Peugeot. Jean-Teddy DAMOUR, 6, rue du Pont Levis, 91000 Evry. Tél.: 60.77.90.87.

Vds jx orig. sur Amiga entre 70 et 120 F. éch. poss. (poss. copies). Arnaq. S'abstenir. Yann VALLÉRY-RADOT, 2, rue Danton, 77184 Emerainville. Tél.: (16-1) 64.61.74.69.

Vds Amiga 500 plus 1 an très peu servi + interface midi 1 in 3 out + Sequencieur le tt: 2 000 F. Jérôme KUHN, 47, rue du Rempart, 67150 Erstein. Tél.: 88.96.67.11.

Vds CDTV Commodore + 9 CD + Drive 3 1/2 + jx Amiga + Joypad/Souris + péritel, px: 4 900 F. Olivier LESAJT, 3, sentier des Vaux de Rome, 94800 Villejuif. Tél.: (16-1) 46.78.93.53.

Vds pour Amiga 500: Falcon, Falcon Data disks 1 et 2, poboxonger, A 10, Nord et Sud etc.: 150 F. (port comp.). Jérôme BRESCHI, Cité n° 24, 01590 Dorton. Tél.: 74.77.73.82.

Vds Amiga 500 1 Mo + mon. coul. 1085 S + 2<sup>e</sup> lecteur + jx + LC10 coul. le tt en bte, px: 5 000 F. Adrien MAGDELAINE, 11, rue Jules Chaplain, 75006 Paris.

Vds jx à très bas prix, (Amiga). Franck HODAN, 9, rue de Montretout, 92210 Saint-Cloud. Tél.: (16-1) 46.02.22.80.

Vds jx Amiga (Lure Of the Tempt Ress, Première Dune) à petit prix. Demandez liste: Disk + envelo. timbrée. Serge CARIOU, 17, rue Rodrigues Pérelre, 33000 Bordeaux.

Vds jx, util. sur Amiga, prix très intéré., envoyer 1 tbre pour liste. Eric NASSEYS, 31, cité de Plaisance, 40110 Morcenx.

Vds A500 + 2 lect Monit. coul. joys nbx jx, btes stand D7 vierge, px: 6 000 F. Olivier ROQUESSALANE, 33, rue Jules Ferry, appt. 190, 92150 Suresnes. Tél.: (16-1) 45.06.12.99 (de 6 h à 11 h).

Vds A500 + monit. 1083 S + péritel + 2 joys + souris + 130 disks + btes de rgt + revues, px: 5 000 F. Hervé PIROT, 100, bd Wresinsky, 95540 Méry/Oise. Tél.: (16-1) 34.21.67.46.

Vds Amiga 500, px: 2 400 F + Scala V.F. 800 F + Broadcast Tiller 2 V.F. 800 F + Del Uxepaine IV: 400 F. Jean-Noël CLAIR, 317, Corniche J.F. Kennedy, La Reserre, 13007 Marseille. Tél.: 91.64.66.72.

Vds jx pr A500 (orig.): WWF + Karate Aces + Master 2000, px: 150 F pce ou 350 F les 3. Philippe PENNIS, Le Senaquet, 17, rue Léon Blum, 13090 Aix-en-Provence. Tél.: 42.20.81.88.

Vds super jx sur Amiga, px démentiels. Jdre 1 disk pour la liste sur disk. Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg.

Vds A500 + ext. 512 Ko + horl. + lect. ext + A1084 S, Hard copieur + 320 disks + 20 orig. + 2 joys + souris, bte, px: 6 000 F. Nicolas BOCQUER, 41, rue de Piémont, 60200 Compiègne. Tél.: 44.21.09.65.

Vds A500 + mon. CM8833 + ext. 512 Ko 1501 + Drive ext. 1 Joy + jx. orig. et util., px: 5 000 F à déb. Franck SCHMITT, 13, domaine de Château Gaillard, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: (16-1) 43.68.75.23.

Vds jx & util. Amiga. Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél.: 60.20.95.69.

Vds jx sur Marseille uniquement, sur Amiga. Déborah. Tél.: 91.02.46.84.

Vds jx Amiga vds jx Famicom et Néo-Géo. Pascal DUBUY, 80, av. du Bois Chennevière, 94430. Tél.: (16-1) 45.78.00.49.

Vds Amiga 500 + ext. Mémoire + 2 joys + 2 btes rgt + souris, tapis et nbx jx: 3 500 F. Teddy THAT, 107, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.51.43.45.

Vds A500 1 Mo + 1084 S + joy + jx (Vroom, Lemm. Lotus 2, Pop2...), util., et démos, le tt excl. état, px: 3 700 F. Jean-Charles PERRIN, 48, rue du Chevalier de la Barre, 92330 Yerres. Tél.: (16-1) 69.40.99.59.

Mon. coul. 1083 S. Commodore (Juil. 91), 1 300 Frs + lot de jx (18) 700 F, vendu ensemble ou séparément. Pascal SCHIERER, 6 allée Duperré, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél.: (16-1) 48.50.16.11 ou 43.08.81.47.

Vds jx orig. sur Amiga 500 util. Démon, px: 100 F. Envoyer liste pour éch. Gabriel VANGARSSÉ, 170, Chave, 13005 Marseille.

Vds pour Amiga 500 Megachip 2000/500 px: 1 800 F, Volumm-4 D Junior: 200 F (V. 2.0), A320: 100 F. Daniel PIERRE, 18, avenue de Provence, 78140 Vélizy. Tél.: (16-1) 39.46.68.61.

Vds, ach. jx Amiga 500, envoyez disk ou tbre à 4 Frs. Yann LE ROUX, 8, av. Kermenou, 29600 Plourin-les-Morlais.

Vds Amiga 500, 1 Mo de Ram, écran 1083 S, lecteur ext., 100 jx, logiciels, démos-cadeaux: Demomaker, px: 5 000 F. Olivier PATTÉ, 50, rue Corvisart, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 43.31.46.47.

Vds Ordi Commodore C64 + lect. disc + lect. cassette + 150 jx + TV sur ext + 100 jx sur cass., px: 2 500 F. Dominique ROCCHIETTI, 3, rue Esperanto LT22, app. 52, 33310 Lormont. Tél.: 56.86.39.16.

Vds A500 + mon. coul. + ext. mem. AV MRL + lect. ext. + 4 joys + souris + 250 jx + nbx util. + Ray Tracer + livres, px: 9 000 F. Morgan VERCOUTERE, 26, avenue Léon Blum, 59370 Mons-en-Barœul. Tél.: 20.04.56.06.

Vds A500 + monit. coul. 1084 + ext mémoire + 600 disks + 2 joysticks, px: 4 200 F. Koy PHAM TAT, 25, av. du Bois de Verrières, 92290 Chatenay-Malabry. Tél.: (16-1) 46.60.26.94.

Vds Amiga 500 + 50 jx ss gar. 2 200 F, vds SNES Mario type 1 200 F, vds DX 21, BE. Marc TRAWINSKI, 4, impasse Trinty, 94230 Cachan. Tél.: (16-1) 45.46.14.08.

Vds A500 + souris + ext. + 4 joys + rangements + très nbx jx (200 dont F29, Laender, Bat, etc), TBE, px: 3 800 F. Julien BRAD, 3, rue Paul Fourquet, 64200 Biarritz. 59.22.25.48.

Vds jx sur Amiga 500 et 500 Plus. Jean Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: (16-1) 43.03.74.12.

Vds A500 + monit. coul. + livres + tapis souris + joy + env. 70 disk, acheté en 91, px: 3 900 F. Pierre PLA TOMAS, 2, rue du Bonhomme en Pierre, 91000 Evry. Tél.: (16-1) 60.79.05.84.

Vds Amiga 500 + état neuf peu servi avec jx récents et joystick, px: 2 500 F. Jean MALDONADO, 4, rue H. Berlioz, Bat. 1, appt. 18, 93000 Bobigny. Tél.: (16-1) 48.32.67.95.

Vds A500 + ext. mem. 3 MG + disk dur GVP 52 Mg neuf + émul. PC + mon 1084 S + 1 méga Ship + PRGS + joy, val.: 13 000 F, px: 8 000 F. Michel FROMENT, 6, bis avenue de Pontoise, 78300 Poissy. Tél.: (16-1) 39.11.36.05.

Vds A500 + mon. coul. Commodore 10845 + joystick + jx le tt parfait état, px: 3 200 F. Guillaume WATINE, 1, rue du Pays de France, 95000 Cergy. Tél.: (16-1) 30.73.07.16.

Vds Amiga 500 + ext. 512 K + 100 disk dont 70 jx + btes rgt + 2 joystick. Garantie: 2 500 F. Laurent BELLANGER, 18, rue Joliot Curie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél.: (16-1) 43.08.85.57.

Vds Amiga 500 Plus état neuf, nbx jx, px: à débat. Cyrille KAMDEM, 26, avenue, du Pavé-Neuf, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: (16-1) 43.05.33.23.

Stop! Vds ou éch. démos sur Amiga (bas prix), envoyer 1 tbre pour liste. Jérôme ORSSAUD, Mas-Lavayro du Bosc, 34700 Paroûdève. Tél.: 67.44.16.58 (ap. 20 h).

Vds A500 + mon. coul. 1084 S + souris + 3 joysticks + jx: Kick Off 2, Powermonger... + Revues prix: 4 000 F. Ludovic MAS, 8, rue Meissonnier, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 43.80.24.60.

Vds Amiga 500 Plus (12-01) en bte + 2 joysticks + disks et btes de rgt, le tt: 2 500 F. Benoît LAGRENE, 19, bis route de Blois, 45139 St Ay. Tél.: 38.88.82.46.

Vds orig. Amiga (Archipelagos-Full Blast-Geants du sport-Shadow of the Beast, etc), px: 500 Frs le Lot. Liborio BARRAFRANCA, 1, rue de Patsy, appt. 2, Grazillies, 11000 Carcanon.

Vds orig. Amiga 500: F1 Grand prix F16. Vroom, F18, WWF, compte-chèque, Birds Prey, Nicolas PERROT, 5, place Lucien Bossoutrôt, 78140 Velizy. Tél.: (16-1) 39.46.34.03.

Vds Amiga 500 + Ext. 1 Mo + Horl. + lect. ext. + 1084 S. + joy + disk + doc, px: 4 000 F. Vds Epson LX800, px: 1 800 F/vds jx. Benoît CHANCLOU, Creux de la Cure, 69480 Luconay. Tél.: 74.60.26.20.

Vds Ext. A500 Ko + hor., px: 100 Frs. Me contacter après 18 h sauf le mercredi. Jérôme MAILLET, 20, chemin de l'Abbaye, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél.: 50.23.71.66.

Vds jx sur C64 disk et K7 liste sur simple demande, réponse assurée, salut à tout les commodoristes. **Serge ALCESILAS, 7, rue de La Forge, 59610 Fournies Nord. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds Amiga 500 + 1 méga + câble péritel + souris + tapis + 2<sup>e</sup> lecteur 3 1/5 le tt tbe avec emballage, px : 3 500 F. **Armen STAMBOULIAN, 3, rue des Aouettes, 94140 Afortville. Tél. : (16-1) 43.76.68.42.**

Vds Amiga 500 + monit. coul. 1083 S + ext. 512 Ko + 150 disks + manettes, px : 4 000 Frs, Gameboy + 4 jx + Game Light, px : 650 F. **Ludovic VERBRUGGE. Tél. : 20.79.05.98.**

Vds A500, 512 Ko + mon. 1083, tbe + 2 joysticks + nbx jx, px : 3 500 F. **Stéphane BERBUDEAU, Les Bons-sais, rte de Gouascoulin, 56890 Saint-Avé. Tél. : 97.44.51.68.**

Vds A2000B + DD 20 Mo + carte XT + Drive 5.25 + monit. + disk, tbe : 7 000 F à débat. **Jérôme LERON, 25, bd Vivier Merle, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.40.00.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + monit. coul. 1083 S + souris + joy + nbx jx orig. (Epic, Jaguar...) + bte de rang le tt tbe, px : 3 500 F. **Ali OUMEDDOUR, 10, rue Claude Debussy, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 40.92.05.93.**

A500, coul., 2 Mo, 2 lect., Alim. 200 W., DDUR, 44 Mo, SCSI Amovible, 1 cartouche, Joy, Disks, manuel (+ 10), orig., px : 7 500 F. **Lucien TURSKI-MARCON, 211, av. Pierre Brossette, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.71.14.16.**

Vds disque Dur A 500 / A 1000, 105 méga marque Trinology Garantit 1 an + nbx progs utilitaires : 3 000 F. **Jérôme LEBLANC, 8, rue Albert Camus, 38320 Eybens. Tél. : 76.25.08.74.**

Vds jx orig. sur Amiga Espana Games'92, Epic, Vroom, Bat, Indy 500, PGA Golf, Kick Off 2 + datas de 50 à 200 F. **Rodolphe SEMENT, 4, rue du Glaieul, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.14.96.**

Vds Amiga 500 + ext. + joy + souris + nbx jx (Projetx, Jaguar, XJ etc...). Tbe (Noël 91), px : 2 500 Frs. **Christophe SEVESTÉ, 23, rue de Paris, appt. 3, 1<sup>er</sup> étage, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21.66.03.57.**

## APPLE

Vds jx orig. Shadowgate, Pirate Holdcat, Shangai 2, Warlords, px à déb. **Patrick PASQUES, 247 bis, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.21.62.03.**

Vds Apple 384K; mon. coul. Philips + souris + péritel + nbx jx. Px à déb. : 2 500 F. **Gérald SLAMA, 30, rue Eugène Carrière, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.68.61.**

Vds Apple II + nbx disk + livre util. Px : 1 000 F à déb. **Patrick KEMPFER. Tél. : (16-1) 39.91.93.43.**

Vds Apple 2C px à déb. Cher. jx sur Macintosh. **Frédéric RIQUEL, 43, bd Lenoir Dufresne, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.10.44.**

Vds 400 disk jx + répertoire + 4 bte rang. : 2 500 F. **Franck SUDRE, 87, route de Maison, 78400 Châton. Tél. : (16-1) 39.52.11.29.**

Vds cours assembleur phoenix DP N1 à 12 à 50 % : 75 F pièce. 600 F les 10 + vds ZX81 + ext. 16Ko + cass. + livre : 80 F. **Bruno BAZOT, 5, carrefour du Beurre, 49140 Jarzé. Tél. : 41.95.47.32.**

Vds collection Tilt numéro 80 à 105 px : 650 F. **Louis-Philippe TESTANIERE, 135, av. de la Voguette, 84300 Cavailon. Tél. : 90.76.12.93.**

Vds Ultima 7 : 200 F. Eye 2 : 200 F. Chuck Yeager : 150 F. Epic : 200 F. Le tt : 650 F. **Cédric AMBIFL, 3, impasse Badstub, 67530 Ottrott.**

Vds 2C + imprim. + souris + sac + jx + util. + écr. coul. + 2<sup>e</sup> lect. + Pam Dactylo + T. text + tableur : 1 900 F. **Olivier BALU, 2, av. du Maréchal Ney, 91800 Brunoy.**

Vds Apple 2 + monit. + 2 lect. + imprim. + souris + joys + nbx jx + Doc. Px : 2 000 F. **Christophe BOUTAILLE, 20-24, rue des Bruyères, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.62.52.61.**

Vds Apple IIC complet (monit. + acc.) + nbx disks + 10 livres. Etat neuf avec emball. : 2 500 F. **Jean LASSON, Chalet de Riqueval, 02420 Bellicourt.**

## CPC

Vds ou éch. jx sur CPC Amstrad D7. **Patrice GROCHOL, Les Logis Notre Dame, BT 83, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.51.68.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lect. disk + imprim. + nbx jx : 2 500 F. **Xavier RICHARD, 23, qual d'Oran, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.46.49.78.**

Vds pour CPC radio-réveil : 200 F. Jx orig. K7 30 à 40 F. D7 50 à 70 F. Liste ctre env. timbrée. Revues 88-91 : 10 F. **VANNIER, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + adapt. TV + Joys. + jx (Baby Jo, Iron Lord, Moktar, etc...) **Nicolas ROUSSEAU, 26, av. Modigliani, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.12.67.**

Vds CPC 6128 + écran coul. + livre + jx orig. D7 (44) : 2 300 F. + câble K7 (Free). + 2 lect. 51/4 + cordon : 500 F + péritel. **Kuy Lim THONG, 17, rue Cépre, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.73.08.83.**

Vds CPC 6128 coul. + joys. + table graphique + synth. vocal + nbx jx org. + revues et manuel. Px : 2 800 F. **Sébastien GEMELINE, 4, rue du Donjon, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.83.26.**

Vds 464 + + monit. coul. + une trentaine de jx nouveaux + livre. Garantie 1 an : 1 000 F. **Driess ELLOITANI, 15, rue de France, 57200 Sarreguemines.**

Vds jx orig. pour Amstrad CPC 464 K7 à bas px. **David BISOUX, 10, rue François Delaplace, 59610 Fournies.**

Vds Amstrad 6128 coul. + joys. + revues + manuel + câble + multiprises + nbx jx. Px : 1 900 F. **Franck BECKER, 6, rue de l'Ecoute s'il pleut, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.65.11.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + manuel + manettes + 35 jx (Baraban, Chasehq...) + pistolet : 1 700 F. **Johnny PONTES, 3, rue de Sinay, 18230 Saint-Doulchard. Tél. : 48.70.12.15.**

Vds CPC 6128 + monit. + nbx jx + pistolet Macnum + 2 joys + 2 bte de rang. + revues. Le tt : 2 300 F. **Frédéric KINTZINGER, 3, place de la Halle, 57110 Yutz. Tél. : 82.55.02.91.**

Vds pour CPC Batman : 100 F. Shinobi : 150 F. + 2 D7 d'anglais : 100 F pce + Turrican 2 sur ST + Lemmings sur PC. **Nicolas BEYHAUST, 6, Moyenne Corniche, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.24.00.**

Vds 6128 + coul. + 2 joys + 2 cartouche + nbx jx orig. Le tt en tbe : 2 000 F. **Gulhem FERRIER, 2 bis, rue Lachevardière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.61.57.**

Vds 6128 coul. + joys + Multiface 2 + kit TV/Radio + 120 jx + lect.K7 + manuel. : 2 900 F. **Jean-François PEN, 56, rue de l'Europe, 60149 St Crépin-l'Abbaye. Tél. : 44.08.77.28.**

Vds CPC 6128 + coul., multi 2, Disco 5.0, 9 éducatifs, OCP Art Studio + souris, 50 jx, D7 vierges, le tt en tbe. **Julien COLAS, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél. : 37.37.66.33.**

Vds écran coul. Amstrad + 25 K7. Jeu compatible seulement CPC464. Px : 250 F. **Damien GAL, 170 bis, av. du Maréchal Juin, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.54.89.**

Vds jx, utils pr CPC 6128 orig. Dès 60 F. (Tennis Cup) + D7 vierges à 17 F. **Nicolas QUINTARD, 5, route de Bellanger, 91530 Sermaise.**

Vds CPC 6128 + nbx access. **Christophe BOURDON, Pont Saladen, 29710 Pouldreuzi. Tél. : 98.54.56.79.**

Vds Amstrad CPC 6128 + env. 200 jx + 2 joys + écran coul. + manuel. Px : 2 800 F. **Christophe FERNANDEZ, 19, rue Salvador Allende, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.57.05.**

Vds Amstrad 6128 avec 100 jx. Joys. et bte de rang. pour le px de 1 990 F. **TBE. Laurent PIERMANTIER, Anc. chemin de Garéout, Les Plaines, 83136 Rocbaron du Var. Tél. : 94.04.23.99.**

Vds CPC 6128 coul. avec 300 log. et lect. disk neuf + 3 man. Px : 2 000 F. **Philippe ROUSSEAU, Les Pomiers, 76170 Lillebonne. Tél. : 35.38.80.97.**

Vds Tuner-LEC pour Amstrad monit. CTM 644 px : 500 F. **TBE. GOVINDARASSON, 5, rue Henri Martin, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 42.85.88.00.**

Vds Amstrad CPC 464 + adaptateur disk DD1 + joys + souris + nbx jx + câble + crayon optique. Le tt : 2 300 F. **Jérôme GAUTHIER, 2, clos de l'Ermitage, 86130 Jaunay-Glan. Tél. : 49.62.04.03.**

Vds jx sur CPC 6128/464 + DDI, 1 en DK, tous orig. (bt + notice) de 50 à 100 F. Liste sur demande. **Laurent FAGOT, 98, bd Kennedy, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.94.53.**

Vds Amstrad CPC + monit. coul. son stéréo + log. orig. Px : 1 500 F. **Pascal CANION, 10/12, rue de Lens, 59000 Lille. Tél. : 20.30.05.88.**

Vds CPC 464 coul. + lect. D7 + imprim. + 34 disk + 1 joys + K7 Px : 2 000 F. **Vincent PIMONT, 10, rue du Vivier, 77230 Marchemont. Tél. : (16-1) 60.01.56.42.**

Vds CPC 6128 coul. + 1 joys + nbx jx + manuel + livres. Le tt : 2 199 F. **Frédéric DROUADINE, 25, rue Arthur Rozier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.69.22.**

Vds jx sur CPC 6128 de 80 F à 150 F. Jx et utilitaires. **Stéphane MESTRE, rue des Chabibordes, 19190 Beynat. Tél. : 55.85.54.82.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 60 jx + joys + nbx access. Px : 2 300 F. **Jean Sébastien FILIBER, 1, rue du Docteur Louis Legrand, 21700 Nuits-St-Georges. Tél. : 80.61.01.18.**

Vds console Amstrad garantie 5 mois + 1 jeu. Vds jx Nes : 150 F. **Nicolas LAIGNEL, 19, rue Emile Zola, 95470 Fosses. Tél. : (16-1) 34.72.87.12.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys + nbx jx + manuel. Px : 1 650 F. **Nicolas PUJOL, 5, bd Morland, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.07.30.**

Vds Hacker pro pour Amstrad, notice en franç. 250 F. **Stéphane DAUDAL, 13, La Danne Mauve, 95610 Eragny. Tél. : (16-1) 34.64.06.79.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + nbx jx + 1 joys + nbx util. + manuel + log. tché. + câble + pistolet phaser. Px : 2 800 F. **Pascale MILLAN, 1, rue du Conventionnel Chiappe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.50.87.**

Vds jx et util. orig. pour Amstrad CPC 464-664, 6128. Joindre une env. timbrée. **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 25 jx + joys + imprim. + util., px : 1 500 F. **Loïc GARNAUD, Vadalie Commune d'Aussac, 16560 Tourriers. Tél. : 45.20.66.46.**

Vds lot de 60 K7 à 500 F et CPC 464 à 260 F. Px à déb. **Vds 1 250 F nes + 5 jx + zapper. Samuel PELMAR, 10, rue Versigny, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.19.22.**

Vds imprim. Amstrad 2160 tbe + disque + man : 500 F. **Gameboy tbe + Tetris + Gremilins 2 + garantie : 600 F. Nathalie ROUSSELOT, La Cour Verrier, 14800 Touques. Tél. : 31.88.67.30.**

Urgent! Vds CPC 6128 coul. Beg + jx + util. + joys + livres + disk copy. Le tt : 1 500 F. **Mickaël BABIN, 9, rue de Paris, 77580 Villiers-sur-Morin. Tél. : (16-1) 64.63.95.91.**

Vds CPC 464 coul. avec jx TBE. Px : 700 F à déb. **Philippe CHARPENTIER, 7, place Louis Magne, 24000 Périgueux. Tél. : 5.3.07.19.94.**

Vds monit. coul. Amstrad (tbe) : 500 F + jx Amstrad 464 (DDragon, Out Run, Artura) 50 F l'unité. **Sylvain BARTEAU, 12, lot. les Bosquets, 03410 Premilhat. Tél. : 70.29.64.66.**

Vds CPC 464 monit. + lect. disk + 2 joys + 70 jx + revues pour 1 700 F. **Jérôme POUSSON, 47, av. du Bois, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.85.94.**

Vds CPC 6128 Amstrad. Ecran mono + jx + joys + revues. Px : 1 300 F. **Emmanuel CANNES, 11, rue Rodin, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.32.93.**

## PC

Vds IMB PS2 386SX, 8MR, 60M disque dur, 2 lect. 3.5 avec Windows 3.1 + Dos 5.1 : 300 F. **GLAMINE, 26, rue Voltaire, 21500 Monthard. Tél. : 80.92.39.93.**

Vds PC 386 SX20 2Mo Ram, 2 lect. HD DD 85Mo écran SVGA 1 Mo + carte joy + joys + jeu tbe. : 8 500 F. **Laurent COPPIN, 29, rue du LEMAN, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.26.46.**

Vds orig. en franç. Elvira 2, Space Quest IV, Croisière..., Lure of Eternam... 200 F pce. **Gilles ORTEGA, La Jalousie, 50340 Flamanville. Tél. : 33.04.14.41.**

Vds PC XT 640 Ko, 2 lect. 51/4 360 Ko + nbx jx + souris + joy. Px : 2 500 F. **Bernard GABRIEL, 38, lot. Herrado de Landsberg, 67210 Niedernal. Tél. : 88.95.46.34.**

Vds PC 2086 DD VGA coul. HR 14" + Windows, Works, souris... px à déb. tbe. **Yann GORNARD, 38, rue Kruger, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.72.99.**

Vds PC XT, DD 40Mo, VGA mono. 640K, souris, lect. 3.5, 60 jx, éducatifs et PC Tools : 3 450 F. **Paul DELLAVALLE, 1, rue Duvergier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.44.63.**

Vds PC XT 640 Ko Ram 2 lect. 51/4 util. + jx + écran CGA mono. : 1 500 F. **Eric FERHANI, 10, allée des Roitelets les Grésillons, 78955 Carrières-sous-Poissy.**

Vds jx PC 51/4 et 31/2 entre 50 et 100 F. Jx : Moktar, Kick off 2, Lemmings, Great Cours 2... **Nicolas FRITSCH, 21, chemin du Vieux Colombier, 94470 Boissy-st-Léger. Tél. : (16-1) 45.90.65.94.**

Vds jx orig. PC 3.5 : 150 F pce. **Tempress Ishar, WC2, Twilight 2000, Shadow Sorieres, etc... Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds PC 1640 couleur HD 32 Mo Copro. Math + 2 lect. 51/4 + joys + souris + Dos 3.2. Px : 4 500 F. **Jean-François GARANDÉL, 17, rue du Plessis, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.75.50.**

Vds btes d'orig. ATP : 280 F. **Aces of Pacific : 250 F. Omar Sharrif's Bridge : 140 F. Jean-Charles BUDING, 8, place de l'iton, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.74.55.43.**

Vds AT 286 20 MHz 1Mo HD 40Mo 51/4, 3.5 SVGA souris + joy. + 100 disk 3.5 et 50 51/4. Px : 7 000 F. **Yvan LEROY, 37, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.81.43.**

Vds IMB PC AT 286 écran coul. CGA 20Mo disque dur 51/4 jx divers px : 3 500 F. **Patrick ROCHER, 4, rue de Toureheim, 91450 Etolles. Tél. : (16-1) 69.89.31.37.**

Vds PC 386 SX 25MHz ZMo Ram DD 85Mo S.VGA + imprim. coul. Star + jx et util. **Joé CHEHALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds 386 SX 20MHz HD 100Mo 4Mo Ram D.Dos 6.5, Windows 31, 3D, Studio... + nbx jx : 9 500 F. **Michaël GUEZ, 14, rue du Rocher, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.35.49.**

Vds pour PC 3.5 Wargames : Perfect General et Great Napoleonic Battles : 200 F le jeu. 300 F les deux. **Jean-Claude LESELLIER, 9 bis, rue Pierre Curie, 91240 St Michel/Orge. Tél. : 80.15.75.60.**

Vds PC 286, 12MHz, Ram 1Mo, DD 40 Mo, VGA coul., 2 lect. Log. (MS Dos, Windows 3) tbe px : 5 000 F. **Yannick RAYNARD, 44, rue d'Epainay, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.83.99.46.**

Vds PC 386 SX 25/2/105 Mo + carte Soundblaster + man. + log. garantie sans virus. : 8 000 F. **Patrick GAZAGNOLES, 36, rue de l'Arbre Sec, 69001 Lyon. Tél. : 78.39.76.80.**

Vds 386 SX 20 SVGA DD 40 3.5 + 51/4 1 Mo Ram Dos 5.0 Copross. 387 px : 8 500 F. **Payable en 3 fois. Pascal VANZATO, 6, rue de l'Indépendance Américaine, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.16.03.**

Vds Scanner à plat mono Microtec avec Image-in full version et carte PC. px : 2 500 F. **Vds 286/10 3.5, EGA/CGA/HER sans écran px sacrifié 1 000 F. Patrick LAMI, 22, Square du Nord, 95500 Gonesse.**

Vds PC 386 DX 25 Mhz DD 85Mo + Dble Disk 4Mo Ram + 2 lect. HD 3.5 et 51/4. Dos 5. Windows 3.1 PC Tool, SVGA + jx et divertissement. Px : 1 300 F. **Pascal LANCEREAU, 6, av. Paul de Rutte, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.32.62.68.**

Vds PC compact T016 lect. 51/4 monit. coul. + revues : 2 500 F. **Alain SCHUING, 26, rue Voltaire, 21500 Monthard. Tél. : 80.92.39.93.**

Aff. 486 DX 33 SVGA 16 M. coul. DD 200Mo 4 Mo Ram + 2 lect. SB Windows 3.1, Dos 5.0 OS/2 etc... Px : 1 700 F. **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valences. Tél. : 75.44.55.81.**

# petites annonces

Vds jx PC : Thunderstrike, Megaphoenix, Power Crash (compil) pour 90 F pce. Alain ZHU, 3, allée Marco Polo, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.77.56.

Vds PC XT Turbo 640 Ko EGA coul. DD 40Mo 51/4 horloge MS Dos 5.0 + jx + carte son soublasteur + util., px : 10 000 F. Franck PETITMANGE, 12, résidence des Iles, 94170 Le Perreux S/Marne. Tél. : (16-1) 43.00.60.72.

Vds AT Tandon 386 SX 20 Ram 2Mo VGA coul. HD 40Mo Disk 3.5 souris ss garantie tpe : 10 000 F. Laurent LALLEMAND, 4, rue Raymond Sinon, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.24.86.

Vds PC 286, 8Mhz, 1Mo Ram, 32 Mo DD, 1 lect. 3.5, 1 lect.51/4, monochrome, tpe bx : 4 000 F. Nicolas VAN PEE, 1, bd de Reully, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.73.48.81.

Vds PC 1512 SD écran CGA + jx + Integral PC + souris + manuel + joy. Le tt : 2 000 F. Tbe. Jean-François JOURDE, 14, rue Sermon, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.93.41.

Vds PC 386 DX 20 DD 40Mo + 2 Mo + SVGA + souris. Px : 8 000 F. Bruno VERNAY, 58, av. Paul Santy, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.54.65.

Vds jx PC (GP Soccer 2, Welltris, TD2 et 3, Wildstreet, Speedball, Arachnophobie...) 100 F pce. Alexis RANGÉARD, 3, rue du Stade, 57170 Château-Salins. Tél. : 87.05.28.50.

Vds jx orig. sur PC : Powerm. Epic, Ace of P., Ultima VII, Civil, MM3, WC II, C.Y.A.C., L.H.X., Eric JAULMES, 1, av. Marie BALAJAT, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.13.75.

Vds PC XT avec DD de 20Mo + lect. 51/4 et 3.5 + souris et écran mono + nbx jx. Px : 4 700 F. Jean GOGO, 6, square George Sand, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.66.09.01.

PC Monkey Isl. 2, Eternam, Fascination, Cr. pour un Cadavre, tous orig. px : 200 F. Jean GRAUSSE, 17, rue du Maréchal Joffre, 68640 Waldighoffen. Tél. : 89.07.99.39.

Vds PC 8086 (unit. centr.) Ram 640 Ko, 2 lect. 51/4, 360 Ko, nbx disks vieng. + Dos 3.3. Px : 1 900 F. Emeric DEROUBAIX, 5, rue des Mouettes, 59247 Fechain. Tél. : 27.89.20.60.

Vds PC 286/16 Mhz (tbe) + DD 51Mo + 2 lect. 3.5 et 5.25 + écran SVGA + joys + nbx jx (WC2, MM3...) et util. px : 5 000 F. Michaël DAVITIAN, 10, rue Albert Molinier, 95410 Groussy. Tél. : (16-1) 39.84.07.53.

Vds 286 16Mhz DD 40Mo lect 3.5, 5.25 écran SVGA + Epson LX800 + jx + Windows + Ventura... Px : 7 000 F. Axel NAREZO, 30, av. de la Résistance, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 49.88.13.35.

Vds PC Goupil Golf XT VGA mono 2 lect. 3.5 nbx jx et log. : 3 000 F. Alpes Maritime uniquement. Virginie MAYOLINI, 3, Maison de Villeneuve, av. des Ferraynes, 06270 Villeneuve Loubet. Tél. : 93.73.74.51.

Vds PC 286 3.5 et 5.25 16Mhz DD 43Mo 3Mo Ram + écran VGA coul. + SBlaster + Dos 5.0 + util. (Works) + jx (Dune) etc. ss gar. px : 9 000 F. Frédéric REMY, 27, route de Blanzat, 63630 Nohanent. Tél. : 73.50.55.23.

Vds jx d'orig. PC Ultimag, Red Baron... 120 F pce. J.-Louis KUHLM, 13, rue de la Ciotat, 13260 Cassis. Tél. : 42.73.20.19.

Vds PC AT 286 12 Mhz 3.5 HD + DD 40 Mo + souris + Works 2 + Geoworks + Dos.4 + carte joy. Tpe bx : 6 500 F. Wilfried GIACOMEL, Les résidences, 31800 Estancarbon. Tél. : 61.89.35.31.

Vds AT 286/80Mo 1Mo Ram 5.25 HD VGA coul. 512 Ko, Souris, Joys + nbx jx + imprim. px : 6 300 F. Philippe YOUNIK, 68, rue ND de Nazareth, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.10.24.

Vds PC kemitec 386 20 Mhz VGA coul. 1Mo lect. 3.5 DD 40 Mo souris, log neuf : 6 000 F. Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.

Vds orig. 3.5 PC jx + carte AD-Lib (-1 an) : 700 F. Log. : 150 F. Liste sur demande. Patrice GRALL, 9, allée Marcel Paul, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.88.33.53.

Vds PC 208 GS, DD 40, 640 K, lect. 3.5 HD et Sound-caster + joy + souris + mono VGA + jx + util. Cyril DE NERVAUX, 42, bd de la Tour Naubourg, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.16.64.

Philippe LIMOSIN, 20, av. du Général de Gaulle, 57180 Tervilly. Tél. : 82.82.71.63.

Vds AT 286 40 Mo FDMD 3. VGA coul. + souris + logiciel. Alain GORON, 13, square René Coty, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.21.84.

Vds PC Tandy 1000 EX, 7Mhz, 640Ko, monit.coul. + lect.5.25 + imprim. + 2 joy + jx px : 3 500 F. Dominique BEDEL, 19, rue du Rouge Poirier, 88150 Thaonles-Vosges. Tél. : 29.39.18.30.

Vds PC 386 DX 33 SVGA + DD 123Mo + 8 Mo Ram + carte Adlib + carte joys + lect.3.5 gar. 18 mois + nbx log. Px : 16 000 F à déb. Christophe THUAU. Tél. : 78.24.03.74.

Vds sur PC : orig. de Simant en Franç. (3.5 et 5.25 inclut). Px : 200 F. Boris MAGGIA, 9, av. Fr. Besson, 1217 Meyrin. Suisse.

PC AT 286 12 Mhz 3.5 ZHD + DD 40Mo + souris + écran 16 coul. 320 x 200 + joy analog. + carte. Px : 4 500 F. Frédéric DOBLER, Les Bûcherets, 3, rue de L'hôtelierie, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.75.93.

Vds Softs sur PC. Rép. assurée. Poss. Magic Pocket. Indya. Croisière pour un cadavre, Epic, Eternam, Sexcapade. Yves DUMONT, 26, rue de Rome, 94510 La Queue-en-Brie.

Vds lect. de Sreamer pour PC étant neuf px à déb. Frédéric POCHAUVIN, 12, allée Jules-Ladoumègue, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.30.67.22.

Vds PC 386 SX 25; HD 110Mo; SVGA; 4M Ram; Carte 32K; 2 lect. + 1 4M; Mini-tour; Dos 5. garantie 1 an : 9 500 F. César GAMBETTI, 7, rue Valérie Blanc Bruno, 38190 Brignoud. Tél. : 76.71.28.63.

Vds PC 1512 + 2 lect. 5 1/4 + joy + impr. + 100 disks de jx et util. + revues, px : 6 000 F à débat. Cédric FALALA, Rue de la Chevée, 55600 Montmedy. Tél. : 29.80.12.59.

Vds PC 386 SX 20 2 Mo + 3 1/2 + HD 40, SVGA coul. + SD Blaster + nbx log., px : 7 500 F. Jérôme BONNAL, Ecole Jacques Prévert, 77230 Saint-Mard. Tél. : 60.03.37.76 (ap. 19 h).

Vds logiciels orig. : Dune, Simant, S. Space, Inv. Hook : 150 F pce. Vds Os 2.2.0 : 4500 F à saisir. Jean-Michel SOISSONG, 13 A, route d'Altenheim, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.16.88.

Vds pour PC orig. « Perfect-General, Secret-Weapon, Shuttle, Megafortes ». Michel COUILLEROT, Besancevill, 71460 Bonny. Tél. : 85.59.46.73.

Vds jx PC 5 1/4 Dark Queen of Krynn (neuf), 250 F, Clue Book 60 F ou le tt pour 280 F et nbx autres. Emmanuel BAUDOUIN, 64, rue de Tivoli, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.80.94.

Vds PC XT, 10 Mhz, 512 Ko ex., lecteur 3 1/2, écran coul., support écran, souris, dos, works, manuels : 3 500 F. Olivier COMPAIN, La Bataillière, 72110 Rozé S/Sarthe. Tél. : 43.77.37.12.

Vds PC 386 D x 25 Cache + SVGA + 1 Ram + 45 Mo DD + 3 1/2 HD + 5 1/4 HD + souris + nbx jx et util. nouv., px à débat : 10 500 F TTC. Limond MAC, 42, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.89.60.

Vds sur PC Rick dangereux en orig. format : 3 1/2 et 5 1/4. Valeur : 200 F, cédé : 95 F. Guillaume RAMIREZ, « Mion », 01390 Monthieux. Tél. : 72.26.16.12.

Vds écran EGA 500 F + simulateurs sur PC (FS4 + FSDISIGNER + ATP + Megafortress + Yaeger's 150-200 F unit. Eric CONSTANT, 1, rue des Primevères, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.63.97.

Vds IBM PS2 Mod. 30, Mono DD 20 Mo + Souris + Windows + Eye2 + Dos 5 + Util. Divers. Exc. Etat, px : 3 000 F. Luis, Paris et sa région. Tél. : (16-1) 43.38.71.45 (de 18 h à 20 h).

Vds PC IBM 8086 coul. Hercule + traitement de texte, nbx jx (LVDI, Monkey 1) : 1 500 F, cachat SFC. Edouard LEFEVRE, 48, bis rue d'Auteuil, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.23.72.

Vds portable AT 286, écran LCD CGA, disque dur 21 Mo, lecteur 3 1/2, Dos 3, et logiciels (jx + util), px : 3 500 F. Jean-Etienne LAMOUREUX. Tél. : 31.73.56.82.

Jx PC 3,5" F15, Falcon, Indy 3, Croisière cadavre, Midwinter, Blodwydh, Driller, Crypt, Tot Eclipse. Philippe AESCHELMANN, 47, rue Oehmichem, 25200 Montbelliard. Tél. : 81.90.13.17.

Vds PC XT IBM avec écran coul. EGA + DD 20 Mo, lac. 5 1/4, jx et util. (Win...). Prix à débat. : 2 500 F. Ludovic AIRAUD, 11, av. Cap Stry, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.72.85.

Vds ou éch. jx PC Laura Bow 2 orig. : 200 F à déb. ou cste Dark Queen of Krynn. Cher. contact PC, rép. assu. Pascal HERY, 70, rue Boursault, 75017 Paris.

Vds PC 386 25 Mhz avec moni. coul. disk dur, dernier DOS, ss gar. jusqu'en avril 93. Val. : 11 000 F, cédé à 7 500 F. David HECQ, 517, rue La Fontaine, 62110 Hennin Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.

Vds sur PC : Andretti, MM3, Award (3, 5 pouces) : 150 F l'un. Epic, Ultima 4, 5, 6, Lord of Rings (5, 25 p) : 175 F. Eric MORAND, Chauuu Marcellaz Albanais, 74150 Rumilly. Tél. : 50.69.73.92.

Vds logiciels orig. (Rdv 2...) pour PC. Didier HESS, 2, rue des Lilas, 67590 Ohlungen. Tél. : 88.72.72.78.

Vds 386-33 Dx + VGA coul. 14" / Coprocesseur DD205 M/2 Lect. HD/Carte Soundblaster/Clavier + souris, px : 16 000 F. Olivier MAAS, 62, rue Lavoisier, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.34.33 (le soir).

Vds orig. PC : 180 F : Ultima 7 Plan 9 Remolder 2 Underworld MM3, rings 2 + Tempest + duplicat Deluxe. Alain TEXIER, 95110. Tél. : (16-1) 39.80.94.85.

Vds carte mère PCAT 286 16 Mhz, 1 Mo de Ram 17NS, 5 emplacements 16 Bits et 3 Bits pour cartes add. ; px : 1 000 F. Gilles MOREAU, 197, av. du Général Leclerc, 87100 Limoges.

Vds 386 D x 20 2 lecteurs DD 65 M VGA Coul. (Ram 4 Mo), nbx log., px : 7 000 F. Recherche contact 3 1/2 et 5 1/4. Didier Raynaud, 6 square George Sand, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.54.00.

Vds PC Commodore Honi CGA, Lect. 5 1/4 512 Ko, excellent état... + jx. Aurélien ESTACE, 6, rue Lamar-tine, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.67.79.

Vds PC Dual data 8088 A 10 Mhz DD 2 + écran NCGA + lect. 3 1/2 et 5 1/4 + impr. + logiciel + jx + meuble + chaise + Windows, px : 4 000 F. Christophe PATRON, 4, rue de l'Ortbout, 93450 Iles St. Denis. Tél. : (16-1) 42.03.06.28 (après 18 h).

Vds PC AT 80286 (sept 91), DD 40 Mo, écran VGA DOS 5 + souris + nbx jx et log. : Turbo, Eternam, Dune...), px : 8 000 F. Arnaud JAFFREZO, Kerleau Brech'h, 56400 Auray. Tél. : 97.57.62.95.

Vds jx PC 5 1/4 : Indy, Prince Of Persia, centurion, Roger Rabbit, etc., px intéressantes. Vincent HAM, 1, rue Victor Basch, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.38.45.

Vds PC Rank Xerox 640 Ko + souris + joy S + 2 lect. 5 1/4 + monit. CGA + 100 disks + imp. IBM. px : 3 800 F à déb. Laurent MASCLIN, 9, rue des Fauvettes, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 64.97.55.92.

Vds org. PC 3 1/2 : Schar, Battle Pockets, Conquest of the Longbow, Speech, WC II, Battle CHESSE II, Wrath of the Demon. Laurent GOURMELEN, 2, allée des Campanières, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.72.10.

PC AT 286 20 2 FDHD 3 1/2, 5 1/4 + écran VGA coul. 1 Mo Ram + Souris + Boîtier Tower + Clavier Azerty 102, px : 4 000 F. Bertrand MANTEL, 17, rue Marat, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.39.46.

Vds PC XT 10 Mhz 1 lect. monit. mono port RS 232 MS Dos Notice, nbx jx, jamais servie px : 1 500 Frs à déb. Mathieu FRANCOIS, 42-44, rue de Paris, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.36.97.

Vds 386S X 25, 2 Mo, 2 lecteurs, Ide 40 Mo, VGA couleur 14" + logiciels + jx, px à débat : 7 800 F. Dennis MANSART, 9, rue Saint-Hubert, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.04.46.

Vds PC 386 D x 25, 4 Mo, Ram 90 DD, écran. SVGA + souris + DOS 5.0 + jx + carte son soublasteur + util., px : 10 000 F. Franck PETITMANGE, 12, résidence des Iles, 94170 Le Perreux S/Marne. Tél. : (16-1) 43.00.60.72.

Vds PC 386 SX 20 (VGA 2 Mo RAM) + Sound Blaster + 2 joys + souris + 11 jx récents (WCII, Indy 4, Utilmat...), px : 8 000 F. Cédric ANDREGG, Route du Pont de Chêne-Chaponost, 69630 Lyon. Tél. : 78.59.03.70.

Vds PC 386 SX 20 Mhz (20 Mo, 4 Mo, Ram, SVGA, 512 K + 2 lect. HD 3 1/2, 4 1/4, ss gar. + souris, px : 10 000 F. Arthur BAUDOUIN, 19, villa Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.58.60.52.

Vds jx orig. (btes + docs) sur PC (WC2, MM3, Ultima7, Underworld) EOTB1 et 2 etc..., px : 150 F à 200 F. Olivier FARAUT, Quartier Le Bausset Peillon, 06440. Tél. : 93.79.98.51.

Vds PC 1512 double drive 5 1/4 + souris + livres + carte joy ST, coul. CGA + jx, px : 5 000 F. Mathieu LAMORISSE, 34, route de Leguevin, 31820 Pibrac. Tél. : 61.86.69.59.

Vds orig. jx sur PC, Amiga 500 + ch. contacts, éch., ach. nouv., rech. jx, util., démos... Guy WEIBEL, 52, rue Albert Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38.

Vds PC 386 D x 25 et D x 40, tbe : 4 Mo, Resp. DD 40 et 130 Mo, SVGA 1 Mo, 2 lect., jx et util. orig. petit prix. Charles CASASSUS. Tél. : (16-1) 48.06.38.12.

Vds jx sur PC 3 1/2 : MM3 (VF), Lure of Tempress (VF); Légend (VO), jx : 150 F l'un ou 350 F les 3 orig. Marcel OLIVIER, « La Bahète » Mondonville, 31700 Blagnac. Tél. : 61.85.25.83.

Vds lecteur 5 1/4 + 4 disquettes + btes, vende Modem 21/23. Cher. Contact PC. Sébastien DOUCHE, 26/28, rue du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.71.00.

PC PC Tandon, LT 386 portable DD 40 Mo jamais servi, px : 6 000 F. Rémy SATGE, 9, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.53.31.

Pour Sharp PC E500, Vds câble de liaison pour transfert de prg sur PC/ST ou autre, px : 250 F avec disk. Olivier. Tél. : 65.63.33.75.

Vds jx PC. Civilisation, WC2, RTSE de la Dragon : 250 F; Life and Death 2, Lemmins, K05, Mario Andretti : 150 F. Jean-Pierre LEGRAS, 37, bis avenue d'Orléans, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.51.12.83.

Vds PC 386-25, 4 Mo Ram — DD 80 Mo, lect 3 1/2, 5 1/4, écran coul. SVGA + souris, px : 8 400 F. Carlos MARTINS, 2, place de la Sablière, apr. 12, 94470 Boissy St Léger. Tél. : (16-1) 45.99.36.47.

Vds PC286 VGA coul. 1 Mo RAM, DD. 40 Mo, souris, nbx logiciels, px : 6 500 F. DAVIA BAUDRY, 1, rue Edme Vermelet, 94150 Rungis.

Org. PC : Windows 3 + souris Microsoft : 900 F, Excel. 3 : 2 000 F, Lotus 123 2.2, px : 800 F, docs excel et word : 150 F. Gilbert ITHOROTZ, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.54.40.45.

Vds PC 386-40 Mhz + HD 105 Mo + 2 FD + écran SVGA + Carte SVGA, px à débat. Serge LAURENT, Linéat 01440 Viriat. Tél. : 74.25.33.46.

Vds PC 386 DX 2 Mo Ram 64 Ko Cache DD 80 Mo FD 3 1/2 VGA coul. souris carte joy + Wing 2, doss etc px : 10 300 F. Cédric HENRION, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.81.98.

Vds PC Olivetti 386 SX 16 + 4 Mo + DD 40 Mo + VGA coul. + souris + Dos. 5, px : 9 000 F; 07/92 + SB + 3 jx orig. + 2 000 F. Baptiste MORAIINE, La Serailière, 38610 Venon. Tél. : 76.89.86.02.

Vds IBM PC XT 640 Ko DDIIOM + joy lect 5" + écran EGA + impr. 120-D + nbx jx et util. px : 3 800 F à débat. Julien BOUCHET, 91560 Crosne. Tél. : 69.49.09.33.

PC 386 DX 25 Mhz 4 Mo + écran & cartes VGA + HD 105 Mo + Sound Blaster + drives 3. 525.25 + Softs (CAD, 3D), px : 8 000 F. Laurent MADURAO, YS 1069 rue H. Sellier, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.75.38.42.

Vds PC 386 SX 16 Mhz VGA coul. 1 Mo Ram + DD 40 Mo + 2 lect. HD 3 1/2 et 5 1/4 + nbx jx, px : 5 600 F. David MANCEAU, 9, rue Blancq, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.76.14.

Vds PC 386 SX 20 + 2, lect. + 1 Mo de mémoire + interface série & Parallèle + boîtier des KTO P + Turbo, px : 3 000 F. Gaston VAN VETTEREN, 34, rue de la Pêche, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.05.73.

Vds jx PC orig. Eterman, Epic, Dune, Laura Bowz, Lurle of Tempres, E082, aigle D'or 2 etc. Frawy FILIPETTI, 48, rue Mazfange, St-Martin-d'Herès 38400. Tél. : 76.25.00.57.

Vds Amstrad PC 1640 coul. EGA + lect 5 1/4 + jx le tt en tbe, px : 3 500 F. Philippe AUGER, Rue de la Tourneuve, 28130 St-Martin-de-Nigelles. Tél. : 37.83.55.03.

Vds ou éch. jx de guerre : Harpoon pour PC XT ou AT 5.25. Alain POIZAT, 63, rue Nationale, 69480 Anse. Tél. : 74.67.19.57.

Vds logiciel de Français pour 3<sup>e</sup> IBM PC 3 1/2 CGA EGA VGA Hercules mono 512 Ko : 150 F. Frédéric AGGERI, Campagne la Marinière, 13860 Peyrolles en Provence. Tél. : 42.57.86.38.

Vds pour PC : Fast Break : 70 F, GP Circuit : 90 F. + carte son Adlib : 550 F. Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindes. Tél. : 76.45.00.29.

Vds PC 386 DX 33 sous gar. + DD 106 Mo + 2 mo Ram + Dos.6 + écran et carte SVGA + Nbx log et jx : 8 990 F. Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakelm, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.

Pour PC 3.5 P. vds the Perfect General (neuf) : 200 F port compris. Frédéric LECA, Le Menil, 88160 Le Thillot.

Vds jx sur PC 3<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> tb état entre 100 et 150 F exp. : JFII, Conan, Gods, TDIII, Age MMIII Etc... Grenoble uni. Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.63.

Vds compatible PC Alif 386 SX 16 Mhz, Ram 2 Mo, couleur VGA, DD 4 Mo, FD 1.44 Mo, 2 S, 1 P, 1 J, px : 16 490 F. Thierry DHAMELINCOURT, 12, avenue Malvesin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.46.88.

Vds PC Tandy 1000 HX + DD 20 Mo + Monit. 16 coul. + 640 Ko Ram côté : 5 500 F. Vendu : 4 000 F pour débutant ou étudiant. Xavier SIONNEAU, Château de Terrefort, 33240 Cublac-les-Ponts. Tél. : 57.43.00.53.

Vds Victor 386 - 16 + Ram. + 4 Mo + HD 40 Mo + 2 lect + souris + VGA coul + minitour + Win 3.1 + Dos S + nbx jx et util., px : 9 000 F. Nicolas CADILHAC, 21, rue de la Croix aux Biches, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.62.70.

## ST

Vds Atari Mega ST1 + mon. coul. + mon nbx + scanner + Soft Pro + Jx (100) + Joy + revus, tbe, px : 13 000 F, px : 7 000 F. Antoine RAMSPACHER, 29, rue de Noailles, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.02.01.92.

Vds sur Atari 520 Ste jx à très bas px. Demandez liste. Sébastien PEGE HECTOR, 16, chemin des Hassonnats, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.51.63.66.

Vds Atari 1040 STF, DD 30, mon. coul., mode M., digit. sound, GFA, C, Stos, Omikron, revues, livres..., px : 4 000 F à déb. Patrice FROMENT, 1, rue Codeau Dany, 31200 Toulouse. Tél. : 61.47.49.37.

Vds Atari 1040 Ste + 3 jx + Disque, tte st Mag et Gew 4, px : 2 000 F. José Philippe ZITO, 17, rue des Carmeaux, 77220 Tournai-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.42.01.95.

Vds jx orig. sur ST de 50 à 150 Frs, avec btcs (Robocop 3, Simpsons, Power, Monger, Sniv Alcatraz, populus 2), Anthony CHARLES, 36, rue des Paradis, 95410 Gros-lay. Tél. : (16-1) 34.17.79.75.

Vds pas cher et éch. sur Ste jx util. Oldies etc. Envoyez liste. Stéphane THIOU, 15, rue du 11 novembre 1918, 41210 Meung/Beuvron. Tél. : 54.83.62.55.

Vds Atari St 1040 (TBE) + souris 1 joy + 1 orig. + 1 TT, 1 tableur, 1 impri. Epson LQ 500, px : 5 500 F. Claude KRIEGUER, 35, rue des Marais, 95270 Asnières-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.35.46.50.

Vds 520 STF DF + monit. coul. + souris + 2 joys + 100 jx + util. nbx + câbles + meuble, px : 3 500 F à déb. David PHALIPPOUX, 114, square Henri Barbusse, 77610 Fontenay-Tresigny. Tél. : (16-1) 64.25.19.08.

Vds Mega STE 4 Mo de ram + disk dur 52 Mo + lecteur ex 3 1/3, doubl. face, px : 5 900 F. Mathieu IGNACIO, 36, rue Auguste Poullain, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.13.47.

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. SC1224 + joys + souris + jx et util. + livres, px : 3 500 F. Christophe GORRIEZ, 18, rue de la Prévôte, 59840 Perenchies. Tél. : 20.08.73.59.

Stop affaire! Vds Atari 520 STF + 90 orig. CPLTS + man + Trackball neuf : + 20 000 F, vendu : 10 000 F à déb. Hubert BEAUDICHON, Route de la Forêt, 27930 Tournerville. Tél. : 32.34.30.09.

Vds jx sur Atari, liste sur demande + syncro express 2 : 170 F. Marie-Hélène LABORDE, 2, rés. Edgar Quinet, 42300 Roanne.

Vds jx sur Atari 520 STE entre 30 F et 50 F (Vroom, Wild, Street...) rapide et sérieux, liste sur demande. Cédric EHRET, 10, rue des Prés, 68290 Dolleren. Tél. : 89.82.08.38.

Vds 520 STF + 2 joys + 80 jx + btes de rangement, px : 1 200 F (ss monit) ou éch. ctre 4 jx MDF ou ctre GG + 2003 jx. Laurent GIBAUD, 140, rue de la Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.45.96.

Vds pour STE émulateur PC-Speed idéal pour commencer programmation (Turbo, Pascal...) cause doub. empl. Jean-Luc BADOCH, Cedex 3041, 31700 Daux.

Vds Atari 1040 STF + 4 joys + jx + util. + 100 disks + souris + tapis, tbe, px : 3 000 F. Olivier YOUNES, 86, rue de l'Abbé Groult, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.81.21.

Vds Atari 520 STF + joy + nbx jx + impr. coul., px : 3 999 F à déb. Ch TST pour Amiga bas prix. Alexandre SELLEM, 19, avenue du Dr Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.86.87.

Vds Atari 520 ST + monit. + coul. SC1424 + lect. ext. + 500 jx + 50 orig. + souris + joy 5 + 4, btes en rang. tt tbe, px : 3 800 Frs. Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Vds EPIC, Mindwinter II, operation Stheal, Super SUI 2, le tt : 350 F. Urgent!!! sur STE. Bruno BELGODERE, 4, allée des Hautes Futaies, 91000 Valsy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.89.51.

Vds 520 STF + 2 lecteur + impr. coul. + nbx logiciels + joysticks + souris optique : le tt : 4 000 F. Nicolas BRONARD, Impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.

Vds Atari prg jx + origine + px à déb. + cher. corresp. PC... rép. assurée. J-F THEIGNY, 241, avenue des Grands Godets, 94500 Champsigny/Marne.

Vds sur ST jx util. à bas px. Env. tbe pour rép. Robocopp, Alien, Stormifinal, Blow, Bug Bash, Manchester unit. Reynald BIAU, 42, rue Blomet, 75015 Paris.

Vds 1040 STF + joys + nbx jx + nbx prog. Basic, Dessin, Musique), px : 2 500 F. Laurent WOZNIAK, Quartier La Fou, 13710 Fuveau. Tél. : 42.68.05.32.

Vds sur ST Adams Family-Harlequin-Robocopp 3, px : 160 F donne en cadeau un disk (Kick Off 2 ou Great Court 2). Frédéric MIOLA. Tél. : 66.50.40.15.

Vds 520 ST-DF, nbx disks (40) + souris + tapis + Quick Joy + Originaux (Populous 2, F19, etc...), px : 1 990 F. Christophe DIDIER, Quartier Payannet, station total Didier C06, 13120 Gardanne. Tél. : 42.58.00.53.

Vds Atari 520 STE + monit. coul. + 2 joys + nbx jx (Vroom, Epic) + souris, tbe, px : 3 000 F (urgent). Gautier DEBAILLEUL, 50, faubourg de Paris, 59500 Douai. Tél. : 27.87.25.26.

Vds Atari 520 STF, nbx jx tt bas prix originaux 50 à 80 F, nbres doc. liste sur demande, rép. assurée. José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnières, 59640 Dunkerque.

Vds jx pour ST 2400. Bruno DUGAS, rue du 18 Juin, 82350 Albias.

Vds Atari 520 STF + monit. coul. Atari SC 1425 + souris + joystick + env. 100 jx, le tt : 3 000 F à déb. Farid NABTI, 10, allée bonne Nouvelle, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.36.39.70.

Vds 520 STE (1 méga) + jx + 1 joystick, px : 3 500 F. Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.

Vds 1040 STF + scanner + VILT ripper + Bouquins + Jx et util. + souris + joys + démos, px : 4 000 F. Jean-François MENESGUEN, 9, rue Barge, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.31.88.

Vds 1040 STE + 200 jx + track Ball, px : 2 500 F, vds jx, + docs. Denis BLANQUET, Cio BMM BP 148, 13254 Marseille. Tél. : 91.42.50.60 (ap. 18 h).

Stop! Vds 1040 STE + monit. coul. SC 1425 + 150 jx + 50 util. + 3 joys + 70 rev. + 2 btes rgt..., px : 2 990 F. Xavier GALDES, 6, rue Guillaume Apollinaire, 91220 Breigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.34.85 (ap. 18 h).

Vds 1040 STE (2 Mo) + monit. coul. SC1435 + DD 46 Mo + imprim. Epson FX105 + logs : util. + jx, TBE, px : 6 000 F. Bruno BALLARIN, 8, allée Madeleine, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.91.06.

Vds Atari 1040 STF + écran HD + souris + joystick + nbx logiciels, px : 2 500 F. Pierre PAILLIOTET, 13, allée Paillard, 91390 Marsang/Orge. Tél. : (16-1) 69.04.70.67 (ap. 19 h).

Vds méth. de prgion GFA Bas 3.0 + Compileur + assembleur + livres, px : 400 Frs. Romain PETIAU, 16, rue F. Couperin, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.16.40.

Vds Atari 1040 STF + 1 joy 500 pro et nbx jx (+ 500 dont Maupiti et autres hit), px : 2 600 F. Soc LAM, 42, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.58.49.02.

Vds Atari 520 STE + 30 jx (Vroom Le Mmings Kick Off 2) + câble péritel + joys + souris + livres, tbe, px : 2 000 F. Gérard Olivo, 5, rue Bellevue, 66140 Canet-en-Roussillon. Tél. : 68.80.56.99.

Vds Atari ST : Epic, px : 200 F, Another : 100 F + Jade : Edit de jx : 700 F + lect. int. STF : 300 F. Samuel PESENTI, 7, rue des Soupirs, Bac St Maur, 62840 Sainly-s-Lgs. Tél. : 21.26.51.35.

Vds Atari STE + 40 jx + souris optique + util., tbe, px : 1 900 F Nice et sa région. Olivier MELONI. Tél. : 93.51.42.72.

Vds ST Confirmé, jx util. px raisonnables et sérieux gar. Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre Médoc.

Vds jx orig. sur 520 ST-STE, Speedball 2 : 150 F, Mort. Manor : Barb (psyg) : 70 F pce. Laurent RUATTI, 25, rue des Saules, 31830 Plaisance du Touch. Tél. : 61.07.40.44.

Vds ou éch. org. sur Atari de 30 à 80 F : Foft-Dernière Croisade - Antago - zac - Alphawaves - Killing-gloud - etc. Emilio GOMEZ, 3, villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Trévisse. Tél. : (16-1) 45.93.12.48.

Vds Atari 520 STF + ext. 250 Ko + Man + nbx jx, px : 1 500 F. Poss. Kick off 2, Sim, City-Lotus 2000). Martial CARTIER, 17, rue de Cochet, 91490 Roigny. Tél. : (16-1) 64.98.08.81.

Vds 1040 STE + mont. coul. SC 1425 + joysticks + Stos + jx Lemmings, px : 4 500 F. David LEBoulLENGER, 1, rue César Franck, 14123 IFS. Tél. : 31.83.53.88.

Vds Thunderhawk sur Atari (Original) pour 100 F. Sébastien LAMELOISE, 29, rue de Nantes, 54180 Hellecourt. Tél. : 83.53.16.03 (week-end).

Vds sur STE Jx, util., Dompub, Démo. Cher. sur ST Rygar, Galaxian et Sources assembleur. Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49.

Vds jx origin. sur Atari ST, Pack, Donjon, Master + Chaos Strike, Back : 150 F, DCK Logiciel pour créer démo : 300 F. Fabien VERMEERSCH, 46, citée Bacquet, 170, rue de Lannoy, 59800 Lille. Tél. : 20.04.23.54.

Vds Otis sur ST : Lotus Turbo 2 + Dungeon Master + logiciel de maths 6<sup>e</sup>, px : 120 F l'un ou 300 F le tt. Laurent GEORGES, 120, rue Léonard de Vinci, 88650 Anould. Tél. : 29.57.00.78.

Vds 520 ST ETD 2 méga + monit. coul. + SSGAR + joy + imp. Star NL10 + Disk, px : 5 000 F. Yann GALLAIS, 5, bis place de l'église, 60820 Boran-sur-Oise. Tél. : 44.21.86.79.

Vds Atari 800 XL : 250 F + lect XC12, 150 F + 30 jx sur K7, 150 + 2 cartouches Of + lect. 1050 et M08 5 X sur D7 : 800 F. Yvain GUILLERMIN, 1, passage du Belvédère, 42360 Panisnières.

Vds Méga STE - 1 an 4 Mo Ram, DD 48 Mo + écran SM124, mono + joy + basic Omikron/Emulateur PC Super Charger 1 Mo + Dos. Olivier COLPAERT, 25, rue de la Crête, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.21.63.

Vds Atari 520 STF + MC SC 1425 + joy + souris + tapis + câble + Télécharg. + nbx jx (et util. le tt : 3 000 F en tbe). Bertrand PERICHAUD, 1, rue de la Méréchale, 81290 Viviers-les-Montagnes. Tél. : 63.74.86.34.

Vds jx et docs sur ST bas prix. Liste contre tbe-venus 40 originaux de 100 à 200 F. Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Perigueux. Tél. : 53.09.81.59.

Vds Atari, STE 1 Mega, disks, souris px : 1 800 F, 400 disks, 3 P1/2 Remplies : 1 400 F, STE 4 mégas, monit. coul. : 4 000 F. Patrice PLAA, Chemin du Sailla, 64800 Mirepeix. Tél. : 59.61.17.17.

Vds jx sur Atari (Bargon, Attack, Grays Cars 3, Push Over, Adams Family; Sons Husi, Unreal...). Gaël RASLE, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.

Vds Atari 1040 STE état neuf + souris + jx le tt : 2 800 F, vds aussi Game Boy + 3 jx + câble, px : 700 F. Stevy LE CORRONG, 44, rue du Vallon, 85100 Le Château-D'Olonne. Tél. : 51.95.67.85.

Vds pour A 520 STF souris + jx en tbe, c'est malgré ttes ces annonces, une affaire! Alors SVP tél! px : 1 600 F. Gilles MOULY, 34, rue Villa Carman, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.60.74.20.

Vds Atari 520 ST ext. 1 Mo + monit. + coul. 1425 + imp. Epson LX800 + jx origin. + joy + souris, px : 3 500 F. Frédéric GENU, 2, square de Chambéry, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.68.70.78.

Vds pour ST jx orig. pour 100 F l'un : Captive, Ultima V, Epic, Chaos, Strike Back, Cadaver... Paulo PASSOS, 5, square Perronet, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.77.84.

Vds Atari méga ST1 + écran coul. SC 1224 + origin. + lect. ext. DF + livres tout ou séparément à déb. Olivier TOURDES, 4, rue Renoir, 95400 Villiers-Le-Bel. Tél. : (16-1) 39.92.21.28.

Vds 1040 ST + monit. coul. + logiciels + périph. val. : 8 000 F côté à 3 990 F tbe. Philippe VINCENNES. Tél. : (16-1) 43.98.94.95.

Vds jx ST : Battle of Britain et Great Napoléonic, Battles : 150 F pce. Jean-Louis DOAN, 75, rue de la Convention, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.25.58.

Vds 520 STE (90) + 512 Ko + joy + 2 souris + nbx jx (Vroom, Epic...), util. + livres, tbe, px : 2 200 F. Arnaud BRUNEL, 10, rue de la Glacière, 42510 Balmignol. Tél. : 77.28.14.28.

Vds Atari 520 STF + joys + monit. coul. + nbx jx + souris + rallongeur de joies + boîte de rangement, px : 2 500 Frs. Joris MORIO, 3, ter rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.27.04.

Vds originaux sur Atari (env. 30!)! Robocopp 3; Prince; Vroom; Targna; Op. Steal; Voy. du Temps; Lemmings... Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gaudie (Merci d'écrire).

Vds imprima. DMP 2160 + 2 log., vds CBS + Atari 2600 + 9 jx. Vds scanner Amiga et 4 jx Megad. Hervé SEGUIRAN, Madrague Ville, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.

Vds Atari 520 STF 1 méga + souris + joystick + prise péritel + jx (Populous...), px : 1 700 F à déb. préf. 59. Johnny LADEVEZ, 40, av. Guillemaud, 59113 Seclin. Tél. : 20.90.29.31.

Vds 1040 STF + 40 jx + 100 disks + 2 joysticks + Vidi ST + Gamegear + 2 jx + Adapt. Sect. Etat neuf. Px à déb. Edouard LOMBARD, 9, boulevard Exelmans, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.47.53.17.

Vds Atari STF DF pour pces détachées, px à déb. Sébastien FOURNEL, Chemin de la Tuilerie, 34160 St-Jean-de-Cornies. Tél. : 67.86.10.03.

Vds 520 STE Tbe + 2 joys + souris + 100 disks (jx + utilis) + revues + btes de rgt, px : 2 300 F. Yann LETHIMONNIER, Les Vallées, 14340 Valsemè. Tél. : 31.64.16.74.

Vds Atari 1040 STE + Monit. coul. SC1435 + 70 disks (Jx, util.), excellent état : 3 800 F. Florent PONCET, 4, lotissement des 2 Saules, 38350 La Mure. Tél. : 76.30.98.28.

# petites annonces

Vds nbx jr orig. sur Atari ST/STE à prix Génial: de 70 F (Lotus 2, Lemmings, Utopia, Monkey... av bte, Tbe). **Thomas PROUST, 40, rue Salvador Allendé, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.15.77.**

Urgent Urgent! Vds Atari 520 STE + souris + jx (15 KD ou +) + péritel, px: 1 600 F à débat. **Solen ANGER, 35, rue Esquirol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.36.92.**

Vds 1040 STE + jx util. + souris + 2 joys + péritel + manuel + excel. état (1, 5 an), px: 3 000 F (valeur: 5 850 F). **Jean-Luc COSAL, 17, rue le Vau, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.62.07.32.**

Vds jx orig. pour Atari, ST, op.: Wolf, Street Fight, After Burney, Cosmic, P. Gravity, L. Duel, Ac. Serv.: 50 F l'un. **Joëlle BRUNEAU, 27, bis boulevard de Rochebonne, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.56.47.92.**

Vds 520 STF (tbe): 1 800 F, mon. coul., px: 1 800 F, le tt: 3 500 F (à débat). + 2 Man, logiciels, etc... **Ludovic CASARSA, 20, rue François Fabie, 12300 Decazeville. Tél. : 65.43.16.51.**

Vds ST Orig Dblbarg2 + F16 combat PTL + Falcon 1 et 2 + Weltris + Italy 90 + Maup. Island + Op. Stea + Voy. Temps + TRB ou Trun: 400 F. **Eric OGIER, 5, rue Jobbe-Duval, 75105 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.15.57.**

Vds Atari 1040 STF + Monit. coul. + Nbx Jx + 1 Stword + plus + accessoires: 4 000 F. **Philippe ROMAIN, 34, rue du Poirier, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél. : 44.54.64.65.**

Vds Atari 520 STE 1 Mo + MC SC 1435 + 1 joy + souris + jx tbe garantie 3 mois, px: 4 200 F. **Alain GIRARDI, 5, rue Louis Armand, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.30.74.**

Vds Atari STE 2 Mo + super jx (Hook, Fascination, Bat etc...) + monit. coul. SC1435, matériel tt neuf à 6 000 F. **Adrien CHAFFOTEAU, 36, rue des Fontaines, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.79.22.**

Vds Atari 520 STE 2 méga écran coul. + épïc, Lemmings, Baby J.O. Tetris, F19, Croisière etc, px: 4 000 F à débat. **Jean-Louis KERMORGANT, 85, avenue Pdt Kennedy, 94190 Villeneuve-st-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.29.94.**

Vds sur ST, jx orig. Gods, Swiv ST Dragon, Shadow Warrior: 50 F le jx ou éch. CT Dongeon Master orig. **Patrice VIOTTI, 103, rue Paul Doumer, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.82.55.**

Vds 520 STF + mon. coul. CM8801 + joy + jx + GFA et compil. + doc (4 classeurs) + livres + util. le tt en feu, px: 3 500 F. **Alain TESTOR, 7, rue Noël Pons, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.24.51.55.**

Vds Atari 520 STE encore sous garantie + 60 jx le tt pour 2 500 F. **Nadim AWAD, 18, allée de la Bonne Vallée, 78620 L'Etang-la-Ville. Tél. : (16-1) 39.16.65.14.**

Vds jx STE/F à un px dément et un original 3 D Construction kit + sa cassette: 250 F. **Mathieu COURQUIN, 14, chemin du Clos-du-Roi, 91530 Le Val-Saint-Germain. Tél. : (16-1) 64.59.00.01.**

Vds jx ST: Deuterios, Blues, Brothers Populus 2 F-19, Storm Master F-19, Another Panza de 100 à 150 F. **Fabien PERRET, 10, route d'Yvette, 78320 Leval-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.01.01.**

Vds jx Atari STE/F, px minuscule, liste sur demande. **Marc MOLTERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Vds Atari 520 STE tbe + mon. coul. + souris + joy + très nbx jx + GFA 3.00 + meuble, px: 3 500 F à débat. **Laurent MOULIN, 11, avenue de la Mairie, 69720 Saint-Laurent-de-Murs. Tél. : 78.40.42.37.**

Vds Atari 520 STE SC1435 coul. jx, util. manettes, 2 revues, px: 4 200 F. **Edwige FAUCHER, 14, rue du Pont St-Elienne, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.42.94.**

Vds Atari 520 STE + moni. coul. + imp. panasonic Kx-P1081 + jx + util. + livres + joys le tt: 2 500 F. **Christophe APPOLLOT, 232, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.06.41.**

Vds Atari nbx jx, space ace 2: 225 F, Wrath of Demon 200 F. **Jean-Guillaume SARAZIN. Tél. : 30.43.04.21.**

Vds 1040 STF tbe + TV coul. + 150 D7 + 2 joys + revues... valeur réelle: 8 000 F, cédé à 4 500 F. **Stéphane ROUX, 84140 Montfavet. Tél. : 90.31.25.06.**

Vds 520 ST + nbx jx et util.: 2 000 F, TV. couleur avec télécommande, px: 1 500 F ou le tt: 3 000 F. **Fabrice HOCHARD, Le Petit Douet + Vauville, 50440 Beaumont-Hague. Tél. : 33.52.65.52.**

Vds Atari 520 STE + monit. coul. SC 1435 + souris + joy + jx + démo, px: 3 900 F!!! tba!!! **Thomas REYNAUD, 1, rue de la Melonnière, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.21.81.**

Vds 1040 STF + monit. coul. + scanner + env. 200 Prg (jx et util.) + docs informatiques + env. 50 ST Magazine. **Patrick JOYEUX, 5, av. de la Gare, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.47.13.10.**

Vds 1040 STE 2 Mo + Souris + 2 joys état neuf Mars 92 + 20 jx + nbx util. + GFA 3 x, px: 2 900 F. **Didier LOISEL, 12, rue du Temple, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.14.64.**

Vds joy sur ST à bas prix. **Jean-Christophe DUMAS, 14, rue Ninon, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.70.90.00.**

Affaire exceptionnelle: vds Atari 1040 STE + monit. coul. + 2 joys + jx. **the Yannick LE STRAT, Les Grisons Fargues, 33210 Langon. Tél. : 56.65.31.23.**

Vds Tex. Data. Calco (doc + D7) + Auto GFA, Stos, Basic + Delu + P. St (+ Sup. Crg) sur Atari ST, STE, px: 830 F. **Tony MATTOZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : 67.85.29.74.**

Vds jx Atari px: 100 F, vds mégadrive et jx super Nintendo. **Thomas GEORGES, Le Bourg-Les-Lèches, 24400 Mussidan. Tél. : 53.80.13.09.**

Vds jx pour Atari ST Liste complète contre un tbre, possède Monkey, Island, Rbl, Baseball, ect... **Julien DESPREZ, 82, avenue Carnot « Les Constellations » B1, 54130 Saint-Max. Tél. : 83.21.25.11.**

Vds Atari 520 STE, tbe, 2 joys + souris + Cadaver + revues, px: 2 000 F. **Grégory ALBERT, 2A, rue de Souren, 57740 Longeville-les-St Avold. Tél. : 87.92.58.47.**

Stop affaire vds 520 STF tbe + Vingtaine jx + utils: Les Bests + joys + souris, px à débat. **Julien LEVY, 8, chemin des Lorraines, 51370 Les Mesneux. Tél. : 26.36.54.48.**

Vds Atari 520 ST + mon. coul. + souris + joystick + nbx logiciels (Ums-Sim City-Falcon...), px: 2 190 F. **Julien BOUCART, 21, rue le Verrier, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.26.45.58.**

Stop!!! vds 520 STF: 1 000 Frs + jx. **Alain YONG, 14, rue de la Marne, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.25.50.**

Vds originaux pour ST à très bon prix: Midwinter I et II (150 F), 3 DCK (200 F), projectyle, Ninsa Warriors (50 F). **Anthony DRONNEAU, 26, rue Dauzats, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.50.64.**

Vds nbx jx originaux: 50 F pour Atari ST + jx: 100 à 150 F. **Didier HEROUARD, 9, clos des Coquelicots, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.51.78.**

Vds 520 STF + Nbx jx + 3 joy + souris tbe et déco sympas: le tout sacrifié à 1 600 F. **Cyril CONDOMAINES, 6, Venelle du Vieux Noyer, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.66.93.**

Vds Digitaliseur coul. profes. 1 200 Frs (pour Atari), vds mémoires SIMM 1 méga: 250 F pce. **Sébastien BERGOT, 31, rds. Les Frères, 62110 Hénil-Baumont. Tél. : 21.76.30.85.**

Vds Atari 520 ST, DF + écran coul. + souris neuve + man. + nbx + jx, valeur: 7 500 F, cédé à 3 200 F. **Cédric FRANTZ, 2073, route de Toulon, 13420 Gemenos. Tél. : 42.32.23.93.**

Vds 520 STF + monit. coul. + lect. ext. + 40 jx orig. + joyst. px: 2 500 F. **Joseph SAMMARTINO, avenue de la Rade les Falouques, 83430 St-Mandrier. Tél. : 94.83.53.90.**

Vds Atari 520 STF plus joystick plus câble péritel plus de 25 jx orig. px: 1 400 F. **Jérôme SANTINI, 20, rue du Laurençon, 77600 Conches. Tél. : 64.02.30.20.**

Vds 1040 STF + SC1224 + nbx jx: 2 800 F, vds 520 STF + lect. ext. en panne, px: 600 F, vds originaux: 30 F, le tt en tbe. **Emile PLOIX, Coat Amour, route de Paris, 29600 Morlaix. Tél. : 98.88.02.34.**

Incroyable! Vds Atari 1040 STE + monit. coul. + souris + joy + jx + utils + livres... px: 4 000 F. **Jean-Philippe PETIGURA, 8, rue du Docteur Schweitzer, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.29.38.**

Vds Atari STE 1 Mo état neuf, px: 2 000 F. **Sylvie DOBRENEL, 46, ter rue Montplaisir, 84600 Valréas.**

Vds Atari 520 ST écran monochrome + souris + imprimante DMP, 3160 le tt: 2 500 F. **Franck HARTWIG, 32, bis boulevard des Roses, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.03.21.**

Vds 1040 STE + lect. ext. + impr. + Trt, bxt + monit. mono + util + nbx jx orig. + joys + 2 souris, px: 4 000 F. **Marc GELIBERT, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.74.53.38.**

Vds pour 520 / 1040 STE jx éducatifs, util. démos, px bas. Liste sur demande, rép. rapide. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds nbx jx pour ST de 50 à 150 F. Liste par tél. (Log. orig. + doc). **Christophe LEGRIS, 24, D. Allée de la Libération, 57100 Thionville. Tél. : 82.82.80.04.**

Vds jx, util., sur Atari ST à bas prix. Cher. Softs PC, vds Mega STE DD 48 Mo + logiciels, px: 6 500 F. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières-sur-Seine.**

Vds 520 STE 1 Megabyte + mon. coul. + souris + joystick + jx + démos + util. le tt pour 3 500 F. **Frédéric COLL, 1033, chemin Trotteclou, 42155 Pouilly-les-Nonains. Tél. : 77.66.91.64.**

Vds Atari 520 STF + mont. SC1224 + Câble + joys + 50 jx orig., px: 2 500 F. **Vds jx sur 520 ST: 30 F pce. David CHATAIGNIER, 22, rue du Spontini, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.49.50.**

Vds Atari 520 STE + 3 joys + jx (Vroom, Panza, K02...) + util. (Degas, ST0530) juin 90, tbe au + offrant. **Cadeau Moussepad. Hervé MENAGE, La Triandine, 69510 Messimy. Tél. : 78.45.15.58.**

Stop! vends, éduc. jx + util. sur ST et beaucoup de docs! prix bas à bientôt! **André SEINGIER, 19, bis rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds sur ST: 3 D Conskit, Croisière, Robocop 3 D: 200 F le jx + Ultimate Ripper ST: 400 F (très urgent). **Fabien WASCHEUL, 44, H rue Roger Salengro, 59233 Maing.**

Vds 1040 STE + mon. SC1435 + 300 D7 jx. Démos... + Carte son + Câbles divers + ... le tt tbe, année 91, px: 4 000 F. **Alan CABRE, 14, rue Antoine Roux, 34400 Lunel-Viel. Tél. : 67.71.90.10.**

Vds orig. de Larry 3, police Quest2, K04 sur ST, px: 150 F chq. **Franck VAN PAEMEL, 4, avenue Jean-Jaurès, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : (16-1) 60.70.50.88.**

Vds 520 ST + monit. coul. + man. + souris + nbx jx (environ 200 D7) le tt: 3 000 F. **Sylvain FROMWELLER, 10, rue de la Grande Chalade, 54112 Vannes-le-Châtel. Tél. : 83.25.40.94.**

Vds Atari 520 STE + mont. coul. + joystick + jx + souris + tilt magazines: 2 000 F. **Peu servi! superbe affaire! Laurent CHEVALLIER, 24, rue du 6 juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vds nbx, logiciel sur ST de 20 à 250 F + 1 livre, gratuit au choix. **Sébastien COUSIN. Tél. : 21.88.53.65.**

Vds logiciels pour ST à bas prix. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormelles, 78500 Sartrouville.**

Urgent! Vds Hardcopier pour Atari ST: Tubo Blitz + Drive externe, 800 F. **Ludovic LEFORESTIER, 1, rue Pierre Curie, 78400 Châtou. Tél. : (16-1) 39.52.24.29.**

Vds STE 1 Mega coul. + 400 D7 + tapis souris + prolong jx + revues etc le tt en super état. **Px: 6 000 F à déb. Pierre BARAUD, Rés. Cimbats 2 ent. 8 appart. 200, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.95.32.45.**

Vds console Atari 2600 avec 1 jx: 200 F ou avec 11 jx, 500 F au lieu de 705 F. **Mickaël JURKOWSKI, 71, rue Roger Salengro, 62710 Courrières. Tél. : 21.76.30.50.**

Vds Epic, Jumping, Jackson (STE). Le dessinateur, St Compte. **Hervé BONAVITA, 14, rue Juramy, 13004 Marseille.**

Vds 520 ST Atari + monit. coul. Philips + souris + jx + joys, px: 2 800 F. **Luc MARTEL, 117, bd Maurice Berteaux, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.15.65.32.**

Vds jx ST, pas cher. **Jean-Claude NEVEU, Cité la Saussale, Bt. G, esc. 5, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.10.20 (ap. 18 h).**

Vds STE 1 mega + jx (Vroom, Push over etc) + man + souris + tapis, px: 2 200 F. **Sega Mast. Sys.: 300 F, TV, coul. 36 cm, px: 1 200 F. Frédéric LENGAGNE, 16, route de Rupembert, 62126 Wimille. Tél. : 21.83.53.96.**

Vds 520 SFT + monit. SC1 425 + souris + tapis + nbx jx (Vroom, Kick, OFF2...) + joys + ext. 4 joueurs, px: 4 000 F. **Gilles ARBELLOT, 5, Listère du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.03.94.**

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. + 3 joys + souris + 120 jx (orig. Monkey, Island, Lemming...) + jx: 2 990 F (tbe). **David GARDAHAUT, 13, rue Santos Dumont, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.49.24.**

Vds Atari 520 STF + monit. coul. + 200 D7 + souris + util. + nbx orig., px: 3 000 F à débat. **David CARASSO, 9, rue du Mont-Doré, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.66.63.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + 2 joys + sour + jx, px: 3 500 F. **James DUSSOL, 4, square de la Charhoi, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 49.59.22.75 (ap. 17 h 30).**

Vds Atari 1040 STF + mon. SM 124 + souris + joys + 100 log. util. et autres, px: 3 000 F. **Bruno GRATTE-PAIN, 4, rds. de la Croix des Ormes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.12.69.**

Vds nbx jx pour ST. Liste sur demande contre tbres + disk. **ZARMI, BP. 61, 94223 Charenton-le-Pont-France.**

Vds jx pr Atari 520/1040 STE/F ATT PTT PX (Epic, Ishar, Populous 2...) et util. et docs. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-l'Aulthon.**

Vds Atari Mega STE 4 Mo, disk dur, 48 Mo, lecteur 1,44 Mo + écran stéroé + logiciels, px à débat. **Philippe BAILLE, 23, avenue du Général Leclerc, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.51.73.**

Vds logiciels pour Atari 520, px intér. **Laurent GOSSET, 83, rue de Tourneville, 76600 Le Havre. Tél. : 35.43.52.53 (ap. 18 h).**

Vds Atari 1040 STE, écran mono peu servi, état neuf, px: sacrifié à 3 000 F à débat. **Didier PANNETIER, 3, allée des Francis-Comte, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.83.99.**

Vds synthétiseur Korg M1 + 3 Edite Vrs Atari + 8 000 sons + pédale de volume, px: 7 500 F. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.03.95.**

Vds orig. sur ST et Amiga ST F29. **Vroom, Projectyle, Amiga: sensible soccer, Shock Wave. Px à débat. Arnaud MINET, 9, avenue de Villepreux, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.06.73.**

Vds Atari 520 STE + Ext 512 Ko + monit. coul. + souris + 2 joys + nbx jx (Vroom, Ano. World...) px: 3 900 F. **David BERTHIER RIJNEN, 6, allée de Provence, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.32.52.**

Vds Atari 1040 ST, état neuf + 2 joys + nbx jx + souris + tapis souris + écran coul. + util., px: 4 500 F. **Olivier BRAEM, 20, rue d'en Bas, 91890 Videlles. Tél. : (16-1) 64.98.37.80.**

Vds Atari 520 ST + 100 jx + 2 man. + souris + tapis souris + bte rang. le tt tbe, px: 2 200 F. **Johan HALIMI, 10, allée des Cerisiers, 69200 Venissieux. Tél. : 72.51.35.07.**

Vds Atari tt tbe avec 8 Mo de Ram DD 48 Mo et écran mono VGA, px: 10 000 F avec env. 100 logiciels. **VA-ZELLE, 5, rue Andrieux, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.67.25.**

Pour ST, jx. Demandez la liste. **David ROSELL, Route de Paris, 82350 Albias.**

Vds jx orig. sur Atari STE 520 et 1040. Pour la liste, px: 120 F à 150 F. **Jean GERARD, 13, rue du Château d'Eau, Saint-Vast-en-Chaussée, 80310 Picquigny. Tél. : 22.51.20.01.**

Vds pour 520 / 1040 STE News et Oldies. Liste sur demande. **Gérard CONCHE, 33, rue André Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds pour Atari ST orig. Epic, Ishar, Populous 2 et nbx autres de 40 à 150 Francs. **Alexandre BENEZRA, 12, rue Git-le-Cœur, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.34.23.54.**

Vds 520 STE + nbx jx et util., px: 3 500 F, scanner: 1 500 F, imprim.: 2 500 F ou le tt: 6 200 F. **Vincent MOLINIER, 24, rue de la Vieille Poste, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.24.64.**



Vds nbx jx pour Atari ST px et liste sur demande. Emmanuel BASTID, 25, boulevard Mozart, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1)30.64.17.82.

Vds et éch. jx Atari ST, tél. pour liste (très ptt px). David DONNY, 138, rue Ste Agathe, 57190 Florange. Tél. : 82.58.62.49.

Vds STF 520 1 Mo DF + mon. coul. + péritel + doc + jx (Robocop 3...), px : 2 900 F. Mauricio RODRIGUEZ, 13, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1)48.66.74.85.

Vds 520 STF + souris + tapis + câbles + joys (2 + logiciels + synth. AZ1100 + pied + midis + lynx + jx (9) + transos + manuels, px : 7 000 F. Swann CHMIL, 55, avenue Parmentier, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1)45.97.48.75.

Vds 520 STE (1 Mo) + monit. coul. + joys + souris + tapis + câbles + 180 disquettes ss garant., px : 3 700 F. Antoine DESMARAIS, 190, allée du nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.

Vds pour ST Ultimate, Ripper (doc. en fran.), px : 200 F. Vds jx orig. (Jug-Ramx), px : 40 F pce et Quick Joyb : 60 F. Philippe MIGNOT, BP 3, 77930 Chailly-en-Bière. Tél. : (16-1)80.66.49.40.

Vds orig. ST : Lure de Tempresse, Epic, Ishar, Heimdall, Croisière pour Cadavre, DCK Explora 3, px : 100 F pce. Frédéric COQUET, 6, rue Auguste Walbaum, 51100 Reims.

Vds Atari Megast 2 + moni. coul. et mono + 2 lec. DF + Impr. Starg 10 + jx, Bureautiques, notices etc : 7 000 F. Michelle BUANNIC, 5, allée de Chantaco, 95800 Courdimanche. Tél. : (16-1)34.46.00.13.

Vds Atari 520 STE + souris + nrbx jx, le tt excellent état, px : 2 990 F. Jean-François VIGNEAU, 29, avenue Clémenceau, 34500 Béziers. Tél. : 67.28.46.94.

Vds 520 STE 1 Mo Ram + monit. coul. + Emul. PC Atonce 16 MHz + 50 disks, jx et util. + joy + docs, px : 4 500 F. Christophe LE REUN, 35, avenue Caffin, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1)43.97.12.70.

Vds Atari STF + disquettes avec écrans mono + souris, px : 2 000 F. Laurent CONDADO, 1, place du 19 Mars, 31860 Villate. Tél. : 61.76.40.18.

Vds Atari 520 STF + écran coul. + 2 boîtes de disks pleines de logiciels + ext. men + impr. brouillon, px : 3 000 F. Enguerran LOOS, 39, rue d'Issoire, 76200 Dieppe. Tél. : 35.40.11.94.

Vds 1040 ST + 60 jx + 2 joys + souris + mon. coul. SC 1224 + Rennes + Bte de rgt, px : 35 000 F à déb. Alexandre CLAUDE, 162, rue du Château, 75014 Paris.

Vds 520 STF tbe + nrbx jx et util., prix : 2 000 F. Julien ERARD, 15, Grande Rue, 77470 Poincy. Tél. : 64.33.40.70.

Vds ugt Atari STE 2 Mo (1991) + lect Disq ext. + nrbx orig. prof. et jx + basic + graph. 3 400 à débat. Laurent MARTINEAU, 5, rue Jules Renard, 79000 Niort. Tél. : 49.24.96.70.

Vds STE 2 Mo sous garant. + 2 écrans mono & coul. + acc. Soft. Hard. Livres... le tt : 4 500 F ou séparé à débat. Bruno GENTIL, 20, rue de la Pointe Marguerite, 77500 Chelles. Tél. : (16-1)84.21.14.30.

Vds nrbx jx sur ST pas cher (Epic, Sensible, Soccer, Hook, etc...). Xavier SAUTEREAU, 1, rue des Lilas, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.68.60.

Vds Atari 2,5 Mo (STF), lect. double face + monit. coul. Philips + jx, px : 4 000 F. Frédéric MERIOT, Tél. : (16-1)60.77.00.13.

Vds Atari 520 STF monit. coul. SC1435 sous garant. + 2 joys + souris + 150 joy + Freeboot, px : 4 000 F. Carlos ANDREANI, 6, bis rue Adèle, 93250 Ville-molette. Tél. : (16-1)48.54.21.84.

Vds Atari 520 STF, 1 Mo + mon. coul. + joystick + nrbx jx, px : 2 500 F à déb. + Mégafila 30 : 2 000 F + util. ou le tt : 4 000 F. Christophe GOUTARD, 148, rue du Puits d'Orthis, 60330 Lagny-le-Sec. Tél. : 44.60.83.67.

Vds 1040 STE + tbe + 650 jx util. ect... + Docs + 2 joys + souris + câble, px neuf : 10 000 F, cédé à 5 750 F. Poss. vente sép. Julien GROSJEAN, 107, route de Couche, 71670 Le Breuil. Tél. : 85.55.65.39.

Vds mega STE 4 Mo + moni. mono + DD 48 Mo + nrbx softs, px : 5 500 F. Marc VIDAL, 9, avenue Madeleine, 92700 Colombes. Tél. : (16-1)47.85.62.37.

Vds Atari 520 STF DF tbe + joy + souris + 20 Tlts +

20 jx (croisière, An. World, K02...) + manuels : 1 900 F urg. Augustin LEROLLE, 255 Bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1)47.88.41.47.

Vds 10 jx pour Atari ST 80 F pce, ou le tt à 650 F. Kult, Populus, Qin, Great Courts + PCSUP Charger : 1 000 F. Thierry MAHOUEAU, 10, boulevard Voltaire, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1)64.90.39.99.

Vds jx sur ST (WWF Utopia Wolfkill Killerball...) à pas chers. Sébastien PINCELOUP, Les Buis Saint-Denis D'Authou, 28480 Thiron Gardais. Tél. : 37.49.50.12.

Vds Atari 1040 STF moni. coul. + livres + câbles + divers + logiciels + souris, px : 3 500 F. Gaël GOUFFE, 13, avenue du Maréchal Juin, Domaine du Parc, 64200 Biarritz. Tél. : 59.23.20.67.

Vds STE + mon. coul. SC1425, tbe + souris + 2 joysticks + nrbx jx + util. + Disks vierges : 2 900 F. Jean-Philippe ROMEY, 190, bis boulevard Pereire, 75017 Paris. Tél. : (16-1)45.74.05.13.

Vds Atari 520 STE + 2 joys et sour., px : 1 700 F. Vds TV Coul. Philips : 900 F. Lamine SARR, 33, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1)43.22.16.23.

Vds 1040 ST tbe + Ecr. col. SC1425 + 2 souris + 2 joys + imp. + 25 jx orig. + rédacteur + livres, px : 5 500 F. Isabelle CORSON, 11, rue des Filmins, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1)46.60.31.95.

Vds 1040 STF + péritel + joysticks + nrbx jx, px : 2 500 F. Nicolas NGUYEN, 9, bis rue du Souvenir, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1)43.04.45.72.

Vds 1040 STF + monit. coul. SC 1425 + souris + 3 joys + 110 jx + nrbx jx orig. le tt : 4 000 F. Arnaud VIGNON, 32, rue Charles de Gaulle, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.44.18.

Vds 520 STF DF + Ecr. SC 1425 + lect. ext. + 2 souris + joy + jx + util. + revues + bte rgt, px : 3 500 F. Imp. DMP 2160 : 1 000 F. Maxime DE BLASI, 12, rue de la Courneuve, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.11.05.

Vds console Atari 2600 + 4 jx valeur neuf : 850 F, vendu : 300 F. Philippe THIVRIER, 12, allée de la Pompe Les pavillons-sous-Bois 93320. Tél. : (16-1) 48.49.90.91.

## THOMSON

Vds lot de 12 K7 de jx util. éduc. pour Mo6 : 600 F le tt. + crayon optique en cadeau. Stéphane NATALIZIO, Lieu dit l'Ove, 69700 Chassagny.

Vds MO5 + écran, clavier, lecteur de cassette + 7 K7 éduc., 1 K7 logo, 1 K7 jeu : 2 500 F. Jean-Pierre SILVESTRE, 613, chemin des Platanes, 84170 Montoux. Tél. : 90.66.29.77.

## DIVERS

Vds logiciels Sharewares : Musique, Math, Elec., Util., jx, Physique etc... Serge DUCATEZ, 61, tra de la Haute Granière, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.02.12.

Archimedes A310 + écran coul. + livre + revues + nrbx jx. Vds PB700 + ext. mémoire 11K + livre. Sidi ELFILLALI, 1, rue Mansard, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.10.28.

Vds disk vierge à px très intér. : Ko-sony, Memorex, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.65.15.

Vds Noterook 386Sx20 : 9 900 F. Summa 1201 : 1 800 F. Table traç. : 1 800 F. Fabrice GERNEZ, 152, route de Cambrai, 59500 Douai. Tél. : 27.97.45.31.

Vds clavier midi PSR 90 exc. état + pro. 12 : 3 000 F. Vds A 2000 + DD, 45 Mecas + 2 lect., 9 Megap px : 9 000 F. Ramon RUIZ ALMENAR, 89, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1)43.48.37.70.

Vds Impr. EPSON LQ500 : 24 aig., rubans, câbles, etc. : 1 550 F à déb. Stéphane LIGNEUL, 3, rue Bernard, 91200 Massy. Tél. : (16-1)60.11.57.02.

Vds, éch. Powermonger 150 F. Shadow of the Beast 100 F. Stos Basic 200 F. Inad SOLTANI, 97, rue Bechevelin, 69007 Lyon. Tél. : 72.72.98.19.

Carte Video trident 9800 SVGA 1 Mo 1024 x 768 256 coul. avec nrbx drivers. Px : 600 F sous garantie. Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigéle, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39.

Vds Epson LQ 400/500 24 aiguilles avec embal. et logiciels pro. Px : 1 600 F. Didier OUVRE, 24, rue André Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1)42.04.76.53.

Vds Tilt n° 80 à 100, le tt : 100 F ou 7 F l'un. Guy MEURISSE. Tél. : (16-1)64.04.13.03.

Vds PQ3, WC2, F15, Silente Service II, 286/12 1Mo Ram DD 20 méga, dos 5.0 + Windows + lect. 5. + jeux. Stéphane COUZINIER, 14, rue des Bégonias, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.75.93.

Vds lect. 5.1/4 Amiga : 700 F. + 500 disks 51/4 : 20 F/10 + 250 disks 3.5 : 30 F/10 + joys : 50 F. + souris : 50 F. + ext. : 170 F. Maxime BLOCH, 16, allée J.B.-Clément, 78570 Andrésy. Tél. : (16-1) 39.70.83.02.

Vds, éch., ach. jx très bas px. (Hook, Striker...) Rég. Paris, Chantilly. Christophe LARDENOIS, 1, allée de Lorraine, 60100 Creil. Tél. : 44.24.13.13.

Vds music master : 250 F. Another World : 200 F. Loudrych : 100 F. Hard Drivin : 100 F. (+ bte). Laurent FELON, 3, rue Alexandre Dumas, 02200 Soissons. Tél. : 23.73.41.24.

Vds collection complète Tilt n° 1 à 52. Px : 500 F. Fabien CAPOEN, 2, av. Sully Prudhomme, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1)46.83.74.65.

Vds ou éch. jx, sensible soccer, Hook, Striker, Addam. Jean-Michel WUILLOT, 37, rue Jean Flomet, 59121 Haulchin. Tél. : 27.31.17.98.

Vds extension de mémoire barrettes Sim 2x256 K, avec notice de montage. Virginie COLELLA, 125, av. Général Leclerc, 38200 Vienne. Tél. : 74.78.02.11.

Vds 3D construction Kit (A500) neuf + cass. vidéo + manuel (franç.) Idéal Création jeu : 349 F. Giorgio COSTANTINO, 15, bd des Nations, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.42.38.92.

Vds log. (orig.) et bouquins pour le ST. Env. un timbre a 2,50 F pour la liste. Fabrice COULANGE, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.

Vds jx et démos jouables à partir de 20 balles. Demandez liste. Les 10<sup>e</sup> personnes un cadeau. Didier PASCAREL, 9 bis, chemin du Mesnil, 95440 Ecouen. Tél. : (16-1)39.92.45.22.

Carte Sound Blaster + Chips C/M5 px : 400 F. Michel LEVRAY, 16, impasse de l'Escalier, 63112 Banzat. Tél. : 73.87.90.10.

Vds imprim. Laser neuve, px : 3 000 F. Régis PLAZAT, 7, av. Edouard Millaud, 69290 Craonne. Tél. : 78.57.23.99.

Vds ou éch. jx et util. Amiga 500. Débutant bien. Bruno VANCAUWENBERGE, 58, rue Roger Salengro, 59123 Bray Dunes. Tél. : 28.26.85.59.

Vds orig. (Battle Isle, Perfect General, A320, Silent Service II, Harpoon, Deut Eros, etc...) Liste sur demande. Jean François FAURE, Les Moines, 03230 Lusigny. Tél. : 70.42.45.80.

Carte Accelleratrice microbotics G8030 Cadence à 25 MHz sous garantie. Px : 2 200 F. FREDERIC. Tél. : (16-1)34.21.56.13.

Vds Kit Midi (câble + logiciel) pour Sound Blaster. Vds, éch. jx (GC2, WC, Another World, DL2...) bas px. Eric PIGUET, 28, rue de la Résistance, 71850 Charnay-les-Macon. Tél. : 85.34.30.41.

Vds disk 3.5, vds orig., vds imprim. Epson LQ 500, vds monit. : 1 000 F vds lect. + Blitz. Guillaume BISOT, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.37.77.

Vds jx util., démos à px extra. Service ultra rapide. Davy SAUNIER, 55, Galerie des Baladins, 38100 Grenoble.

Vds jx à px très bas pour ST. Liste sur demande. Julien PUICHERIC, 3, place Aristide Briand, 69003 Lyon. Tél. : 78.71.76.88.

Vds scanner Handy + 2 logiciels peu servi. Px : 1 000 F. Cher. contact (62). Pas sérieux s'abstenir. Sylvain MA-CREZ, av. St Exupéry, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.84.53.32.

Vds moniteur coul. bonne qualité CM14 px : 1 000 F. Mathieu VERGUEIL, 31, rue Paul Bert, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1)48.73.01.48.

Vds monit. monochrome Tandem, mode Hercules. Px : 600 F. Marc ANDRE, 1, rue Picasso, 60100 Creil. Tél. : 44.26.10.69.

Recevez la disk des logiciels, Shareware, Euro-Soft : 45 F. Doc contre env. timbrée. François GUERIN, 8, rue François Blancho, 44200 Nantes.

## CONSOLES

Vds megadrive jap. + 4 jx : 1 000 F. Vds SFC, jx. Hervé LE GUIFFANT, 12, rue des Thermes, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 30.87.03.99.

Vds Master Système 2 + 2 jx + pist. px : 700 F à déb. Donato D'ONOFRIO, 16 bis, rue Suzanne Lannoy, 59176 Masny. Tél. : 27.80.73.03.

Vds Gameboy + 4 jx : Tetris + Bble Ghost + Solarstricker + S.Mario Land + sacoches + câbles px : 800 F. Emmanuel BEGUIN, Impasse des Pêcheurs, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.88.53.44.

Vds Nes + 40 jx + robot + zipper : 6 000 F. Vte séparée : 1 jeu 150 F. Sylvie THENOT, 5, allée Eugène DELACROIX, 11270 Vigneux/Seine. Tél. : 69.42.82.32.

Vds GG (ss gar.) + adapt. sect. et voit. + Wide Gear + sacoches + 6 jx. Sonic, Mickey, Shinobi... px : 2 000 F. Alain SCORDEL, 12, rue Saint-Exupéry, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.46.17.

Vds NES + 2 man. + 8 jx (SMB 2 et 3, Zelda 1 et 2). Px : 1 400 F. Laurent THIERRY, 10, rue Petite Camargue, 68300 St-Louis.

Vds GX 4000 + 4 jx (Tennis Cup 2, Fire et Froget 2, Tintin on the Moon Burning) le tt : 600 F. Eric PESNEL, 16, Kerleon Vian, 29270 Carhaix. Tél. : 98.99.12.60.

Vds S.Graf + alim. 9V, 1.5A + péritel, pad, cordon Hifi + Hurrican, tbe. Px : 1 200 F. Mario TEIXEIRA, 43, av. Jean-Jaurès, 93310 Le-Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.44.92.20.

Vds GG + 3 jx + sacoches + loupe + adapt. secteur : 800 F contre MD jap. + 2 jx + 1 joy. Frédéric CHAPIN, 9, av. de Verdun, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.63.66.

Vds ou éch. Nec Core + 7 jx (PC Kid 1 et 2, Son Son 2, Tonma, etc.) Px : 900 F. Frédéric JORDA, 4, rue Paul Brousse, 34000 Montpellier. Tél. : 35.83.83.83.

Vds sur Gameboy super RC Pro-Am, World Cup, Baloon Kid, Castlevania 2, Burai Fighter entre 125 et 175 F pce. Olivier CHARMES, 3, impasse de la Hulotte, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.50.88.

Vds MD + 3 jx + adapt. + Pro 2 neuf : 1 400 F. Vds monit. 1084S Amiga : 1 600 F. Vds super Nes USA : 1 400 F. Michel ROBBIC, 36, rue Georges Corete, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.33.58.22.

Vds Nes + 8 jx (SMB3, Zelda, Castlevania, TMHT, Chip, Bart Simpsons. Px : 1 800 F le tt ou vte sép. Richard PRAT, av. du Parc Lassale, 44500 La Baule. Tél. : 40.61.83.65.

Vds megadrive + 8 jx (S.Shinobi, Klax, Alien Storm, etc...) Px : 2 600 F. Willy CRANE, 5, rue de la Bruyère, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.35.03.76.

Vds console Linx + 3 jx + sacoches le tt : 1 500 F. Walter SIMONE, RN7, Louze, 38550 Auberive/Vare. Tél. : 74.84.91.09.

Vds SMS + 7 jx (Tennis Ace, Battle Out Run) + monit. + T07 70 px : 750 F. Frédéric VAISSADE, 6, villa E-Loubet, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.90.01.

Vds Gamegear avec 25 jx (Donald Duck, Columns). px : 600 F. Marc FILIA, 9, rue du Languedoc, 57110 Yutz. Tél. : 82.56.66.27.

Vds Sega Master Système + 2 jx en mémoire + 2 man. + câble le tt : 300 F. François BRAS, 97, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.26.25.

# petites annonces

Vds SM Système + 2 man. + pist. + 8 jx + 2 jx inclus. Le tt : 1 400 F. à déb. Cathy DUCA, Route de Nice, 83100 Toulon. Tél. : 94.36.78.97.

Vds jx Megadrive franç. Sonic : 280 F. Fantasia : 300 F. Guillaume SERVAIS, 30, av. du Jeu de Paume, 33200 Bordeaux-Cauderan. Tél. : 56.02.86.58.

Vds Megadrive + man. + jx (Donald, Robocod, Shinobi, Fantasia, Altered Beast). Px : 1 200 F. Aurélien LEGRAND, 4, imp. Jean Giono, 31270 Villeneuve Tolosane. Tél. : 61.92.29.02.

Vds Gameboy + Tetris + N.Turtles 2 + World Cup + câble Link + écout. + adapt. secteur. Px : 600 F. Aurélien ESTEVE, 5A, les Luysers, 01340 Montrevel-en-Bresse. Tél. : 74.30.89.31.

Vds Megadrive + Aptored Beast : 600 F. vds Blue Almanac : 100 F. Desert ST., Mickey, Sonic : 200 F. Thomas GONNIN, 28, rue Massena, 06000 Nice. Tél. : 93.87.61.75.

Vds PC Engine GT + 6 jx : 2 800. 7 jx sur SFC : 350 à 450 F. Cher. CD Séga. Olivier NIOBEY, 94 Maison-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.18.50.

Vds GB + 4 jx : 800 F ou éch. ctre jeu Neo-Geo. Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.55.44.92.

Vds Megadrive franç. + 6 jx dont Quackshot, Decap Attack, Wonderboy II-V, Dynamite Duck, Alex Kid. Cédric GERMAIN, 6, rue François Couperain, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.32.43.

Vds Nec GT + 4 jx + Transfo. Le tt : 1 800 F à déb. sur Paris et rég. François TA THANH MINH, 12, av. Pierre Dupont, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.00.16.

Vds MD franç. (ss gar.) + adapt. + pro-2 + power stick + 2 jx ou MD jap. px : 1 290 F. 2 consoles en parfait état. Cyril ETIENNE, 59, rue Louise CHEND, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.00.09.

Vds MD franç. + 2 man. + adapt. jap. + R. of Shinobi. TBE px : 750 F. Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.

Vds Megadrive jap. + 12 jx : Turbo Out Run, Alisia, Dragon, EahocKey, Thunder Force 3, etc. Px à déb. François FABBRI, 149, rue Robert Schuman, 59100 Roubaix. Tél. : 20.80.30.69.

Vds Megadrive jap. + 1 Joy. + 1 Arcade P. Stick + 5 jx (Sonic, Mickey,...) le tt tbe pour 1 800 F. Stéphane GIMENEZ, La Garde, 87800 Nexon. Tél. : 55.58.18.66.

Vds Sega Master System 1 + 5 jx. Hanc-on, Safari Hunt, Moonwalker, After Burner, Action Fighter. Yannick FONTES, 17, rue Bernard Janson, Castanet Tolosan. Tél. : 61.27.80.79.

Vds Gameboy + 7 jx (Batman, Mario,...) + Light Boy + câble Link. Px : 1 200 F. Guillaume ROUBEYRIE, Couderd, 19260 Treignac. Tél. : 55.98.08.18.

Vds Gameboy + Mario Land + Tetris : 540 F ou sur Nes Paperboy : 100 F. Wizzards et Warriors : 80 F. Michaël MONGARNY, 71, av. de l'URSS, 63000 Clermont Ferrand. Tél. : 73.92.32.88.

Vds MD franç. + 9 jx + 2 man. px : 2 700 F. Jean David BERLIER, 37, rue de Cuzieu, 69110 Ste-Fayles-Lyon.

Vds Megadrive franç. (ss gar.) + 1 man. + Sonic + Donald. Px : 1 000 F. Gilles PASQUIER, 3, rue des Chênes, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.48.06.

Vds jx Nes + man. : 800 F. ou 250 F le jeu. Vds GB + 5 jx : 800 F. Kari TICHANNE, imp. Guy Bourribeau, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.47.90.49.

Vds Nintendo Nes + jx + 2 man. Nes Adv. et Ord. MSX Cannon + jx + joy. Stéphane GIRARD, Esparelle, 6, rue de la Verdrière, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.47.58.

Vds Mega ST1 (sél) ect de face + berceau DD + carte SCSI/DMA : 3 000 F. Supercharger + Copro Math : 1 500 F. Gilles BASTIE, 38, rue Arthur Ramade, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.40.37.

Vds Gameboy + Tetris + câble + écout. tbe entre 350 et 400 F. Rodolphe TOURNIER, 2, allée des Carrières, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.29.12.17.

Vds SMS + YS : 500 F. Vds Nes 8 bits + Zelda : 500 F. Antoine FERNIQUE, 4, av. Eiffel, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.60.21.

Vds console Nintendo + 4 jx + joys. + 2 man. : 980 F. Cyril TZARAIEFF, 36, rue Dr. Laënnec, 91860 Epinay-Senart. Tél. : (16-1) 69.39.56.96.

Vds Nes + pist. + 3 man. + 11 magazines Nintendo + 13 jx (Robocop, Zelda, DD2, Punch out. Le tt : 3 000 F. Jean-Charles CHATOU, 4, villa de la République, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.80.30.44.

Vds MSX2 + 20 jx : 2 000 F. Vds micro New n° 11 à 52 : 15 F. Vds joy : 20 F. Thierry GONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.

Vds Lynx II + aliment. + 5 jx (Zarlor, Slime World, Toki, Ninja Gaiden, Xenophobe). Le tt : 1 200 F. Guillaume LEZE, 48, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.21.52.

Vds Pilotwings sur SNes : 450 F. Vds Super Soccer pour S.Nintendo : 400 F. Vds Gameboy : 350 F. Jean-Philippe SABOT, 48, route de la Crau, 13280 Raphèle. Tél. : 90.98.30.29.

Vds GameGear + 8 jx : 1 800 F. Ythier LEROY, 1, rue Arthur Rimbaud, 41400 Fleuri-les-Aubrais. Tél. : 38.73.36.17.

Vds Megadrive + 1 man. + 4 jx. Sonic, Quackshot, James Pond II, Hockey. Garantie 6 mois : 2 100 F. Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds GT + 6 jx + adapt. sect. + cadeau. Jean-baptiste CORREARD, 21, chemin de la Petite Côte, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.36.71.

Vds GB Pratiq. neuve + 7 jx (Mario, Batman, Tetris, DDragon, Gargol Quest) + pochette pour GB et jx. Maxime TRIBOUT, 8, av. du Maréchal Joffre, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.56.07.88.

Vds Nec GT + 4 jx : 2 200 F. Vds MD + 2 joys + 6 jx : 1 800 F. Stéphane PELEGRIN, 32360 Castillon Massas. Tél. : 62.65.57.84.

Vds console Nes + zapper + 2 jx tbe : 650 F. Eric REYNIER, 7, rue de l'Acqueduc, 34160 Castries. Tél. : 67.87.33.56.

Vds Megadrive jap. + 1 man. + 6 jx (Sonic, Thunder 3, Golden Axe, Monaco,...) + cordons. Px : 2 000 F. Christophe RIERA, chemin du Jeu de Mail, 11160 Peyriac Minervois. Tél. : 68.78.23.83.

Vds GB + 10 jx + sac pour 1 100 F. Cher. contact sur Amiga 500. Chueen TEH HOUI, 74, rue de Romainville. Tél. : 40.18.31.69.

Vds Nes + 4 jx (Dble 2 + Ghost and Goblins + SMB 1 + Duck Hunt) + pist. + 2 man. px : 900 F. Xavier LE MOAL, 7, rue du Maréchal Marmont, 34170 Castelnaud-le-Lez. Tél. : 67.79.53.09.

Vds Master system 1 300 F. Jx 100 F pce. Joe Montana, SKick off, World Cup Italia... Yohan MARTIN, 339, route de Mende, 34090 Montpellier. Tél. : 67.54.39.39.

Vds jx MD (Thunder Force 3, Mickey, Strider) 300 F pce. Forgotten Worlds, EsWat : 225 F pce. Stéphane PRIEUR, 14, domaine de la Boissière, 78890 Garancières. Tél. : (16-1) 34.86.51.83.

Vds GT état neuf + 1 jeu : 1 750 F. SGX + 1 jeu : 1 100 F. PC-E + 1 jeu : 650 F. CD-Rom + Interface + Corra : 2 250 F. Nbx jx. Nicolas LOUIS, 19 E, chemin de Boutary, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.64.18.

*Handwritten signature*

## 3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY**.

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

### TILT minitel

9/13 rue du Colonel Pierre-Avia  
75754 Paris cedex 15

disquette Transity au prix de 25 F

disquette + câble au prix de 100 F

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] VILLE : \_\_\_\_\_

MARQUE DE VOTRE MICRO : \_\_\_\_\_

FORMAT DISQUE :  3"1/2  5"1/4 CABLE :  DB 9  DB 25

Vds Gamegear + 2 jx (Columns + S.Monaco GP) tbe, embal. orig. px : 800 F + port. **Sébastien DOUTARD**, 180, rue Laperouse, 11210 Port-La-Nouvelle. Tél. : 68.48.38.99.

Vds MD (franç.) + 10 jx (WBS, Toki, Kid C.) + 2 man. (pro 2) : 3 500 F. à déb. **Thomas GUILLEMIN**, 4, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.35.93.

Vds Gamegear (sous gar.) + adapt. sect. + Columns + Shinobi : 1 000 F. **Grégory BARBORINI**, 12, rue de la Libération, 38610 Gières. Tél. : 76.89.48.59.

Vds Gamegear, état neuve, + 4 jx (Sonic, Mickey, Shinobi, Columns). Px : 1 000 F. **Patrice GOLE**, 3, rue Saint Eusebe, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.09.00.

Vds Megadrive + 14 jx (Quackshot, El Viento) + convertisseur Master System + 1 jeu : 3 500 F. **Jean-Pierre HERIN**, 27, rue du Chemin de Fer, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.35.36.

Vds Megadrive + 2 man. (une Turbo) + 4 jx (Alt.Beast + Sonic + St. of Rage + Road Rash) : 1 500 F. **Christian THERY**, 185, rue Roger Salengro, 85000 La Roche/YON. Tél. : 51.07.03.75.

Vds Megadrive franç. + 1 man. + 1 jeu : 700 F. **Reunan LE MOING**, Cité du Vélodrome, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.63.43.

Vds 5 jx GambeBoy (Mario, Batman, Dble Dragon, Solar Striker, Chessmaster) + accum. (lampe, loupe, ampli) px : 600 F. **Alexandre WEISTUCH**, 9, av. Gambetta, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.97.23.73.

Vds GB + câble + Tetris et Mario px : 500 F. Vds sur GG Columns à 60 F. **Clément BERNADAC**, 24, rte d'Agde, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.61.44.

Vds GB + Case Boy + 5 jx (Tetris, Duck Tales, TMHT 2 + Ballon Kid + Motocross) le tt : 1 000 F. **Patrick MOHAMED**, 56, bd de la République, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.12.71.

Vds Megadrive franç. année 92 + 2 jx + 2 jeu (pad) + adapt. jap. : 1 100 F. **Frédéric HUSSE**, 122, rue St Dominique, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.71.50.

Vds jx Nes : 230 F. Blades of Steel, Battle of Oly., Zelda 1 et 2, Dragon's Lair... **Emmanuel BOLLE**, 21, rue André Oudin Giencourt, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.00.25.

Vds GG + Shinobi + Mickey : 700 F. **Marc-Emmanuel FOUCAUT**, 25, rue Pierre Curie, 92300 Ivry. Tél. : (16-1) 46.70.45.71.

Vds GG + adapt. + Sonic + Mickey + Kick off. : 1 000 F. **Milivoje BALATUNOVIC**, 6, Mail des Tilleuls, 71800 Montigny-le-Brettonneux. Tél. : (16-1) 30.64.18.52.

Vds pour S.Famicom nbx jx entre 350 et 400 F. **Laurent BRUSTOLIN**, 10, rue Lemaître, 13001 Marseille. Tél. : 91.08.92.69.

Vds MS + 5 jx tbe px : 850 F. ou éch. ctre GG ou Lynx + jx. **Renaud WEYLAND**, 7, rue de la Fontaine, 57470 Hombourg-Haut. Tél. : 87.81.63.96.

Vds SMS + 2 man. + 7 jx (Astérix, Alex Kidd in Shinobi World et Miracle World...) px : 1 300 F. **Nicolas CORF-MAT**, 5, villa de l'Eau Claire, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 64.82.99.05.

Vds SNintendo + Adapt. + Pilotwings, Zelda 3, Mario 4 : 2 000 F. **Thierry BONFILS**, 71, passage d'Alembert, 38000 Grenoble. Tél. : 76.96.71.32.

Vds ou éch. jx S.Nes ou SFC Golden Fighter, MSword, PWrestling : 350 F. Ach. jx SFC de 300 à 400 F. **VICHET**, 158, rue de l'Epeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.

Vds cartouche super de Megadrive : Merces, Jewel Master, Splatterhouse et autre de 200 à 220 F. **Jérôme PRIN**, 11, rue Jean-Baptiste Gervais, 77450 Esbly.

Vds jx sur Nes à 200 F pce. Cher. contact sur A500 et super Nes Famicom. **Philippe MOULY**, route de Fellestin, 23100 La Courtnie. Tél. : 55.66.75.91.

Vds Game Gear + 7 jx (ss gar.) + adapt. + banane (jx : Sonic, Donald, Mickey, etc...) Le tt en tbe : 1 490 F. **Mari KOHYAMA**, 14 bis, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.

Vds Gameboy + 6 jx (Tetris, Mario, Dble Dragon, R.Type, Nemesis, Chessmaster) + Illuminator : 900 F. **Julien BENMOUSSA**, 18, av. Bara, 94210 La Varenne-St-Hilaire. Tél. : (16-1) 42.83.91.92.

Vds Nes + Nes adv. + 15 jx : 3 500 F. Nes + Nes adv. + 1 jeu : 700 F. Jeu seul : 200 F. **Anthony VIALA**, 1bis, bd Gabriel Péri, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.60.21.

Vds Megadrive + 6 jx + 2 man. : 1 900 F. **Sébastien LUDMANN**, 6, av. du Parc Clémenceau, 57340 Morhange. Tél. : 87.86.12.80.

Vds Megadrive + Sonic + Paery Tale Altered Beast + 1 man. : 950 F. **Jean-François CAPIZZI**, 5, rue du Limousin, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.33.70.

Vds Nes + 6 jx (TMHT, Mario 2 et 3, TWW Duck Tales, Zelda 2) px : 1 200 F. **Benoit POLETTI**, 13, résidence Thiechamp, 57130 Vaux. Tél. : 87.60.24.52.

Vds console Nec Core Grafx + 5 jx (Jackie Chan...) bon état : 1 100 F. **Marc GUILLON**, 72, rue Jules Ferry, 54130 Saint-Max. Tél. : 83.21.22.99.

Vds jx Master System à prix de groupe + jx Megadrive. **Fabrice DANGLA**, 19, rue Difat, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.27.37.

Vds jx MD franç. tbe : Kid Kameleon, John Madden 92, Pond 2, Quackshot, S. of Rage, etc... de 200 à 270 F. **Florestan GINESTOU**, 56, av. des Frères Barthélemy, 64110 Jurançon. Tél. : 59.06.40.67.

Vds ou éch. Neo Geo + Fatal Fury et Magician Lord ctre Amiga. **Dominique OGANESOFF**, 31, rue Victor Hugo, 60140 Liancourt. Tél. : 44.73.12.28.

Vds ou éch. jx sur Megadrive : Quackshot, St. of Rage, Toe Jam and Earl et S. Real Basketball. **Nicolas PROST**, 5, rue des Capucines, 50230 Agon-Coutainville. Tél. : 33.47.26.42.

Vds jx Gameboy de 120 à 150 F. Jx Gamegear 150 F. Jx Nes 150 à 250. Jx SMS (Master System) 120 à 250 F sur Marseille. **Jérémy MASTROIANNI**, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.52.52.

Vds 17 jx Core Graph dont 13 sans bte ni notice. Devil, Bomber-Man, S.SS, SS2... 1 300 F. **Alexandre PORTELLI**, 5, Parc des Deux Bois, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.76.14.18.

Vds pour Master System Transbot + The Ninja : 300 F. **Lucie BOINET**, 34, rue Henri Chaperon, 49000 Angers. Tél. : 41.36.09.14.

Vds GG + transfo + sacoche + 4 jx : 1 200 F. ss gar. **Philippe JACOUARD**, 20, rue Saint Laurent, 57530 Domangeville. Tél. : 87.64.44.75.

Vds sur GG Sonic : 180 F. Mickey : 160 F. Donald : 180 F. Columns : 150 F. **Yannis TERPREAULT**, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur.

Vds jx Megadrive franç. px : 250 F pce. Nbx titres. **Patrice DAVI**, 505, chemin des Salines, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.69.26.

Vds Nec PC Engine GT (portable) + 5 jx. Tennis Formation Soccer, F1, Jackie Chan... px : 1 800 F. **Didier BOTANE**, 6, rue du Débarcadère, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.53.63.

Vds Nec Super Grafx + 1 jeu : 990 F. Vds nbx jx Nec : Alynos, Pckid, Gouls'Ghost, Darius... **Frédéric JOUET**, 6, chemin de la Justice, 95650 Boissy l'Aillerie. Tél. : (16-1) 34.42.16.24.

Vds GT + 6 jx (PCKid 1 et 2, Deadmoon...) Px : 2 500 F. Ach. PC 386 D x 33 ou 486 D x 33. Vds GB + 3 jx : 500 F. Jx Megadrive. **Ardeshir ROSS**, 20, rue du Commandant René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.

Vds GG + 11 jx + adapt. MS + loupe + transfo auto. Px : 2 200 F. **Christophe VAREILLES**, 43, av. Maréchal Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.61.02.

Vds Nes + 9 jx (Zelda, Top Gun, Punch Out...) + joys tbe px : 1 800 F. **Sami BOUVIER**, 17, allée des Beaucarne, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.52.28.

Vds Megadrive + 2 pads + adapt. jap. + 5 jx + numéros de console : 1 800 F. **Olivier SONNEVILLE**, 145, rue Grande, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 60.72.03.39.

## Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierions prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pi-

rates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Vds Megadrive Franç. + 1 man. + Sonic + John Madden : 1 500 F à déb. **Laurent PELLISSIER**, 273, db Chave, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.58.06.

Vds jx GB et GG et acces. Px entre 150 et 250 F pce. **Stéphane IATTONI**, 6, rue du Bourg, 26220 Dievleiff. Tél. : 75.46.38.84.

Vds Gmegear + 3 jx + adapt. MS + 1 jeu MS + adapt. sect.. Px : 900 F. **Julien DELOUBES**, 8, allée de la Meurthe, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.88.04.

Vds Nes + 11 jx (SMario 1 et 2, Castel...) + man. + 1 joy. + pist. : 2 500 F. **Paul LEVIS**, 22, av. Claude Debussy, 94430 Chennevières-sur-Marnes. Tél. : (16-1) 45.76.78.41.

Vds jx GameBoy WWF S.Stars : 150 F. **Sébastien LAVIGNE**, 51 bis, rue du Chêne, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.56.69.

Vds GB + 11 jx px à déb. **Jérôme FABRE**, 9, rue des Feuillantines, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.46.30.

Vds PC Engine 50 HZ + Quintupleur + 3 joys. + Final Match Tennis : 1 110 F. **Florian PAMBRUN**, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds Sega MS + 2 control pads + pist. + 10 jx (Wonderboy 3, Psycho Fox, Mickey Mouse, etc...) px : 1 500 F. **Yann LAUGIER**, 31, bd Rochechouard, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.38.69.

Vds jx Nes : Batman, Zelda 1 et 2, Pinbot. Px : 180 F pce ou éch. le tt ctre GG et 1 jeu. **Xavier MANESSE**, 28, av. de Chalandray, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 69.43.79.07.

Vds GB + 7 jx + Light Boy + sacoche gd modèle. Px : 1 200 F. **Gaëtan MARTINE**, 151, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.34.90.

Vsd Gameboy + 12 jx (Tennis, Contra, Castelv., Robocon, Gargoyl Ouest...) px : 1 400 F. **Vincent ARSIGNY**, 3, rue des Pervenches, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.60.49.98.

## ACHATS

Ach. jx lynx et vds jx lynx. SVP, pas de jx datant du début de la lynx. Uniquement sur Lyon et Région. **Alex FLORIAN**, 7, rue Vendôme, 69006 Lyon. Tél. : 78.93.10.21.

Pour 1040 STF, rech. Iceman et Bequest (Sierra), ainsi qu'une sauvegarde d'Iron Lord, après Bras de Fer. **Philippe DEBONNE**, 23, av. de Valdériès, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.

Ach. jx et util. Amiga. **Daniel LEVEQUE**, 29, route de Niederbruck, 68290 Masevaux.

Ach. console de jeu Vectrex avec jx et access. Ens. ou sép. **Daniele BRAVO**, 1, pl. Alessandra, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.11.15.90.

Ach. jx sur Atari ST, Gameboy, Console Nintendo. Nbx jx à bas px. **Carole SAEZ**, Les Pins D4, 105, av. F. Roosevelt, 06110 Le Cannet Rocheville. Tél. : 93.45.03.74.

Ach. tous jx de sport sur Megadrive ou Master Sys. Px raisonnable. Bon état. Si poss. Lakers vs Celtics. **Daniel FERCHAUD**, 17, bd Clémenceau, 35200 Rennes. Tél. : 99.41.94.66.

Cher. solution complète Dungeon Master photocopies : 100 F. Cher. série Titi complète sur DM ou autre Mag. **Pascal FAUCHET**, 22, bd Paul-Vaillant-Couturier, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.25.54.

Ach. sur Atari ST jx pour le pistolet phaser (West phaser, Alcapone etc...) 70 F maxi. Faire offre. **Sébastien REMY**, 56/8, rue Léon Blum, 59000 Lille.

Ach. monit. coul. 10845 Amiga. Faire offre raisonnable. **Jean-Pierre Heck**, 61, rue Rive Sarthe. Le Mans. Tél. : 43.24.52.75.

Collectionneur ach. Mattel Intellivision et cartouches (resp. 500 et 100 F). **Laurent FABIANI**, 8, rue de l'Arbalette, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.62.98.

Ach. écran + carte VGA ou SVGA; Darksed; Epic. **Stéphane COUZINIER**, 14, rue des Bégonias, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.75.93.

Ach. impr. et lect. ext. 51/4 bas prix. Cher. contact pour éch. jx. Envoie liste. Faire offre, rép. assur. et rapide. **Michel LE METAYER**, 11, av. Gros-Malhon, 35000 Rennes.

Ach. Scanner pour Atari 520 STE (bon état, avec manuel). Px raisonnable. **Christophe CHERRE**, 2, rue Châteaubriand, Les Ardriers, 72000 Le Mans. Tél. : 43.28.40.26.

Ach. disquette GFA Basic sur Atari 1040 STF. **Anthony BELVEAU**, 29, résidence Jarcy Quincy, Sous-Sénart. Tél. : 69.00.84.29.

Ach. sur STE nbx jx à bas px. Envoyez listes. **Stéphane EYDELY**, 12, rue du Barailot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.

Ach. jeux Amiga orig. 100 F. Frais de port à ma charge. Envoyez vos listes. **Xavier ROGOVITZ**, 2, rue du Soleil Levant, 88390 Les Forges.

Vous avez fait une Demo sur ST? TCR diffuse vos demos. Sérieux et rapide. Le disque sera retourné. **Romuald SERRADO**, Bat C6, 83400 Les Salins d'Hyères. Tél. : 94.66.44.91.

Cher. monit. coul. Thomson MC955936. Px maxi 500 F. Liv. logo des Ailes pour l'Esprit. Px : 50 F maxi. **PIERRE**. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.

Rech. Possesseur Thomson M05 avec Extension ODD pour contacts. Ach. ou éch. **Christian DUMAS**, 3, rue des Grands Prés, 77820 Le Chatelet-en-Brie. Tél. : 60.69.48.49.

Atari 520 STE ou 1040 STE en bon état. Rép. assur. Pas sérieux s'abstenir. Urgent!!! **Laurent MANCINI**, Les Cascades, n° 72 l'HYGUADE, 83400 Hyères.

Ach. bas px les derniers jx et util. sur Mac. Cher. Club. Env. liste. **David FOREST**, 153, av. du Maine, 75014 Paris.

Ach. Megadrive française + 1 jeu + man. px : 900 F. **Emmanuel GASTOU**, 4, rue Louis Jean, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.30.27.

Atari ST : cher. nouveautés (ex : Epic, Monkey 2, Black Crypt, Harlequin, Myth, Dune, Super Ski II, etc) à des px corrects. **François BERETTI**, 21, av. Scudéri, Bat. F1, 06100 Nice. Tél. : 93.53.03.77.

Détenu chr. ordinateur VGA + DD + lect. 31/2 pour poursuites d'études. Faible revenu. Merc d'avance. **Jean Marc JACQUEMET**, As Bat. A C244 Mc de Clairvaux. 10310 Bayel.

Ach. TV Sport Basketball sur Amiga 2000, version orig. (bt + notice). **Jean-Christophe KABILTZ**, 2, allée Antoine Rivarol, 26700 Pierrelatte. Tél. : 75.04.12.66.

Vds Amiga 500 + 100 jx et demos encore sous garantie. Px : 2 000 F. Ach. K7 pour Atari VCS 2600. **Patrice ROBERT**, 7, bd Marcel Poutour, 92500 Rueil Malmalson. Tél. : (16-1) 47.51.25.88.

Ach. jx Game Gear entre 100 et 150 F. J'ai confiance, pensez à moi! **Maxime SOURGEN**, 27, rue de Cholsy, 94140 Afortville. Tél. : (16-1) 49.77.60.39.

Help! Rech. désesp. sur Amiga 500, disquette Workbench 1.2 + 1.3 (Basic). Merc. (50 F.) **Yariv TAWIL**, 151, bd Jean-Jaurès, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.75.17.

Ach. disque dur IDE et Sndbiter. Cher. contact sérieux. Tél. : 68.27.33.54.

Ach. jx 51/4 DD Indy 3, Croisière pour un Cadavre. **Patrice SANTAIS**, Thietreville, 76540 Valmont. Tél. : 35.29.44.20.

Ach. Gdos.prg et Rcs.prg (Ressources Construction Set) pour ST. Pas cher ou ctre autre logiciel. **Nicolas DOURENS**, 11, A. Montées Desandros, 06000 Nice. Tél. : 93.8.00.94.

Ach. C64 et SP 1000 VC ou équivalent. **Roger LE-MAITRE**, 26, rue Marcel Pagnol, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1)30.95.54.06.

ST ach. Heros Quest et Gold Rush de Sierra. Vds ou éch. Colonel Beque, Larry 3 Iceman. **Gérard DIANCOURT**, 1, Impasse Rémi Cocheme, 51100 Reims. Tél. : 26.36.68.09.

Ach. jx à bas px. Amiga et éch. originaux (Striker, Sensible Soccer, etc...). **Cyrille CEMAMA**, 3, rue du Gal. de Gaulle, 68440 Habsheim.

Ach. console le Vectrex avec cartouche ainsi que cartouches Intellivision, faire offre. **David GUGGENHEIM**, 116, rue Petit, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.07.82.

Ach. ou éch. jeu Krypton EGG pour PC disk 3.5 ou 5.25. **Pascal LANCON**, 31, av. du Duc de Trévise, 94420 Plessis Trévise.

Ach. SX-64. Ech. Soft Amiga. **Yan SCHMITZ**, 42, rue Godefroy Cavaignac, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.66.12.

Cherche pour Thomson T08 Doc Comptabilité Générale + paye de fil + liv. Logo des ailes pour l'Esprit. **PIERRE**. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.

Ach. pour A500 + extension mémoi. interne de 1Mo. **Arnold DUVAL**, 22, rue du Général Colonieu, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 64.26.29.44.

Ach. originaux Didot, Didotlineat, Type Art, avec Doc uniquement en Français. Contact poss. **Roland RINN**, La Salamandre, 2-1 bd du Soleil, 06150 Cannes La Bocca. Tél. : 93.47.79.06.

Atari : Ach. ZZ Miximage ou Vidichrom 150 F urgent. **Lilian COIRIER**, rue de Mervent, 85490 Benet. Tél. : 51.00.92.93.

Ach. Larry 1, 2, 3 originaux px à déb. Vds ou éch. contre Lar.3 Battletech 2 (orig.) Jx PC. **Mathieu BABIC**, 147, rue Léon Blum, 62300 Lens. Tél. : 21.42.82.66.

Ach. éch. jx, util. sur Amiga. **Stéphane FOURNIER**, 11, bis rue de l'Eglise, 93410 Vaujours.

Ach. tous jeux sur PC (Ultima un, Derwouter + VII, LSL 5, SD4, Indy4, K05, Falcon 3, Darkseed, AnoWord, WC II...) **Claude HAAS**, 10, rue de Mutterholtz, 67600 Ebersheim.

Ach. A500 + ext. mem. + jx + joyst. Bon état : 1 500 F. **Vds Md + 7 jx : 2 600 F. Christophe MERY**, 15, rue La Bruyère, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.31.14.

Ach. Demos sur Amiga pas trop cher (50 à 100 F). Vds a 300 F Heimdal, 150 F Badland + Bloodwych. **Nicolas SOUTIF**, 5, rue de la Ceinture, 7, rés. de la Diamantaria, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.52.49.

Ach. bas px pour A500. Env. liste. **Bernard GROLEAU**, 160, Ouakam Dakar, Sénégal.

Ach. jx Gameboy : 120 F. Env. liste avec px si poss. **EDDIE GOULLARD**, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux/Marne. Tél. : (16-1) 48.72.81.99.

Cher. contact dans le Haut-Rhin sur Amiga 500 et ach. logiciel éducatif. Tél. : 89.62.00.43.

Cher pour 1040 STF original Sierra « Code name = Iceman ». **Audrey DEBONNE**, 23, av. de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.

Ach. pour PC et MT logiciels 3.1/2 et 5.1/4 bas px. **Michel ETIENNE**, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.

Pour Atari 520 STF ach. jx + util. + éducatif avec doc. faire offre. **Eliette AUBERT**, 04530 La Condamine.

Ach. sur PC HD 3" et 5" jx et util. bas px. Env. liste et proposition. **Laurent GABRIEL**, allée de Cherbourg, rés. Vendôme, entrée E, apt. 33, 59430 Saint-Pol-sur-Mer.

Ach. Compil. Planette Aventure 1 ou Bat. ou Epic ou Hook. Px symp. Cher. tout jx d'Aventure. **Frédéric DURAND**, 2, place de la Plataneraie, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.95.06.52.

Rech. pour C64, Modem Minitel, Digit de son, Drive 1541 ou autre matériel, faire offre. **Julien ONNEN**, 52, rue Letort, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.10.79.

Ach. cartouche de jx pour cons. CBS colecovision. **Michel DOMINGUEZ**, 1, rue Blanche, 71400 Autun.

Ach. d'urgence jx PC 3.5 Eternam, Crazy Cars 3, Laura Bow2, Wolfenstein 3D, B17, Powermonger et Dune. **Julien CHARMETTON**, Les Bruyères, 69210 Nuelles. Tél. : 74.01.25.71.

Pour PC vds orig. Windows 3, Doc. Franç. : 700 F Midi Kit pour Sound Blaster neuf : câble, Doc. Franç. util. **Alexandre MARAIS**, 7, Impasse Louis Levau, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.59.85.

Log. Dessin-Animation, Demos : tbe, bas px. **Cédric LOUCHART**, 34, rue Arago, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.46.39.

Débutant cher. contact Amiga et PC. **Marc SANTUCCI**, 181, av. Jean-Jaurès, 84700 Sorgues.

Ach. Logiciel orig. pour CPC 6128. **Serge LINGEE**, 5, place Alfred Brouette, 51100 Reims. Tél. : 26.97.73.66.

Ach. pour Atari ST : Bat. II. **Loïc SALIOU**, 169, bd Heurteloup, 37000 Tours.

Ach. monit. coul. Amstrad 6128. Px rais. **David SANGLIER**, 8, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.53.85.

Ach. ordinateur Echecs (Fidelity, Navag, etc.) Cher. aussi cartouche pour console Mattel. **PATRICE**. Tél. : (16-1) 43.58.39.73.

Ach. pour PC 3. King Quest 5, Space Quest 4, Conquest of Lombow : 200 F chacun avec boîte et doc. Tél. : 27.90.58.29.

Ach. pour Amiga 500 orig. Voyage au centre de la terre. **Gilles BOEGLIN**, 246, rue Garibaldi, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.70.12.

Ach. Carte Ega pour PC XT. Vds pour PC, Topkey et Création (orig.) Ach. Dbase 3 + Avec compilateur. **Thierry MACALGNE**, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.

Cher. orig. Derings of Medusa 1, ach. avec la notice du jeu. Px : 150 F. **Armel FOLGOAS**, 16, rue du Nouveau Saint Martin, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.58.05.

Ch. jeux sur ST très bas px (env. liste + px). Pas sérieux s'abst. **Sébastien GANDON**, 6, rue Louis René Le Berrays, 50370 Brecey.

Rech. sur Amiga extension 512 K + Horf. Faire offre. **Jean-Marie JOVRDE**, 31, rue Jean-Cocteau, 77460 Souppes-sur-Loing.

Cher. lect. disk pour Atari 800 XL + imprim. + écran. **Patrick RENARD**, 11, rue de Boiry, 62156 Vis-en-Artois. Tél. : 21.22.36.44.

Ach. orig. DBase 3 + compilateur Clipper ou autre compatible Dbase 3. **Thierry MACAIGNE**, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.

Ach. sur PC jeux Black Cauldron, Taram et Chaudron magique. (16-1) **COLANT**, BP 89, 6700 Arlon, Belgique.

Stop affaire! Rach. Mega drive toute cassée pour 50 F. avec ou sans fil. **Benjamin TANQUART**, 4, passage St Philippe-du-Roule, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.63.74.29.

Ach. nbx jx sur Atari 520 STE poss. d'éch. Env. liste. Rép. assurée. **Freddy MARMIN**, 360, rue des Jonquilles Boss-en-Ardres, 62610 Ardres.

Cher. Tunner Philips AV7300 pour moniteur disposant d'une entrée CVBS. Petit px si poss. **Mohamed EL FAKIR**, 8, av. Gambetta, 46200 Souillac.

jx, util., demos, à px bas sur Atari ST/STE. Rép. assurée. Surtout news. **Patrick MUSSARD**, 6, chemin Alain Mussard, Ligne-Paradis, 97410 Saint-Pierre (Réunion). Tél. : 19262-35.12.43.

Cher. jx ST très bas px. Env. liste. **Sébastien GANDON**, 6, rue Louis René Le Berrays, 50370 Brecey.

Ach Scanner Dart et Page publisher pour CPC 6128 plus. Faire offre. **Sampiero DURAND**, 32, rue du Javelot, 75013 Paris.

Cher. Voyageur du Temps pour Atari 520 STE. **Jean-Pierre FACQUIER**, 11, chemin du Mt-Thomas, 80090 Amiens. Tél. : 22.95.78.76.

Rech. jx sur Amiga + carte d'extension de mémoire 1,5 Mo ou plus. **Jonathan GEORG**, 8, Impasse Fromentin, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44.

Ach. impr. + lect. 51/2 ext. pour Atari STE cher. contact sérieux. Env. liste. **Michel LE METAYER**, 11, av. Gros-Malhon, 35000 Rennes.

Ach. carte VGA et écran coul. VGA pour compatible PC. Px raisonnable. **Yves BERNARD**, 7, place de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16.1) 45.65.36.44.

Ach. pour C64 util. Geo. V2.0 orig. ou copie Bootable. Faire offre attention V2.0 seul. **Jean-François LEBEAU**, Beauvais Nailiers, 86310 St Savin. Tél. : 49.48.74.90.

Amigaman cher. généreux donateur ou vendeur d'un éditeur de secteurs. Merci env. offres. **Yves DANIQU**, 8, av. Aristide Briand, 16300 Barbezieux.

Cher. pour Atari 520 STE un éventuel vendeur de Elvira. Prêt à mettre le px. **Jean-François LEBEAU**, rte de St Uze, 26240 Beausembiant. Tél. : 75.03.11.50.

Urgent! cher. Real 3D 1/4 (ou pro) ou Calligari 2 sur Amiga. Bas px. Poss. éch. ctre 3D C. Kit. **Yann DULIEU**, Le Marais, 45700 Chevillon/Huillard.

Ach. jx sur STE à très bas px. Amateurs s'abstenir. **Stéphane EYDELY**, 12, rue du Baraillet, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.

Rach. les jx de console Game Boy, Game Gear et Mega drive. Env. list. et px. **Olivier CHAUVEL**, 19, res. La Villeparc, 78990 Elancourt.

Ach. Titl n° 78 et 79 ou Solution, Les Voyageurs du temps. Faire offre. **Laurent BALUTEAU**, 41, rue de la Pagère, 69500 Bron. Tél. : 78.26.74.94.

Ach. un Amiga 500 ou 2000. Px int. Ach. Game Gear ou Super FC. Vds MD et Mega CD avec 13 jx. **Gilles DE CANAGA**, 1, pl. de l'Astrolabe, Grigny. Tél. : 69.45.67.55.

Ach. jx Gameboy 100 F. maxi. Cher. Battles Chess-Ouck, Tales-Paperboy, Castelvania, Pacman, etc... **Sylvie MICHEL**, rés. Loretto, Bat.LA rte du Vittulo, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.55.48.

Etudiant cher. PC 3865 SX ou DX avec disque dur et écran VGA. Seulement Suisse. **LINH**. Tél. : 021.38.25.07.

Cher. Space Quest I VGA, Super S. Invaders, Larry I VGA franc. Castles, Conquest of Longbow. Merci. **JEAN-CHARLES**. Tél. : 65.68.22.78.

Ach. Amiga 500 avec 512 Mo + mon. + disk. + joy + souris. Px entre 2 500 et 3 000 F. **Fabien DENIS**, Collège Pablo Néruda, rue de la Boutillerie, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.83.50.06.

Ach. orig. jx et Sierra, pour PC. Ech. poss. ctre prg pour Amiga. List. sur demande. **Stéphane HANNEQUIN**, 2 bis, rue Contant, 93220 Gagny.

Ach. carte Emulation PC pour Amiga 500 plus et log. Env. list. Rép. assur. **Alexis CHAILLOU**, 22, rue des Ecuycers, 28000 Chartres. Tél. : 37.91.17.31.

Ach. pour Apple IIe à bon px carte Appletell + doc + log. ou modem et explications. **Olivier DUCLOY**, 4, lot. l'Estanyot, 66420 Le Barcares. Tél. : 68.86.32.32.

Ach. jx sur Atari ST pas cher et bonne qualité. (Jx dessins à réaliser). **Carole SAEZ**, Les Pins 4D — 150, av. F.-Roosevelt, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.45.03.74.

Ach. vieux micros et consoles (Mattel, CBS, Vertrex, C64, ZX, Oric, 130 XE.) Faire offre. **Emmanuel DESMURS**, 135, rue Danton, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16.1) 47.14.05.22.

Atari STE-STF rech. log. et News. Faire offre. Petit px. et list. **Xavier ARMENGAUD**, 9, imp. Fino Bricks, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.34.67.

Cher. Driv PC Tandy 1000 SL 51/4 360 Ko ou 31/2 720 Max + DD Compatible. Urgent! **Guy DEMYTTENAERE**, 102, rés. Les Roses, pl. Rose Linda, 94520 Perigny. Tél. : (16.1) 45.98.73.96.

Ach. imp. et trait. texte pour CPC 6128 + manuel d'util. **Yann RICHARD**, 20, av. des Cathares, 11700 Pepleux. Tél. : 68.91.50.58.

Deb. sur PC cher. Club et contact sur région uniquement. Env. list. et tarif. **Laurent AUTET**, 6, rue Louis Vignes, 31200 Toulouse.

Ach. nbx jx et util. sur Amiga 500 + env. list. Rép. assur. Merci. **Olivier ROUESALANE**, 33, rue Jules Ferry, 92150 Suresnes.

Cher. Drive 1541 ou 1571 pour Commodore 64, bon état. Faire offre. W-E seulement. **Thierry LEMOND**, 23, rue

**Général de Gaulle, 55300 Lacroix-sur-Meuse. Tél. : 29.90.15.76.**

Ach. jx sur Amiga. Bas px. Env. liste. **Frank VIEL**, 118, av. Gaston Vermeire, 95340 Persan.

Ach. jx bas px sur A500 plus ou programmes. **Gwendal LE COGUILC**, 40-48, av. de la Renardière, 93100 Montreuil. Tél. : (16.1) 45.28.80.88.

Ach. jx sur PC VGA. Env. liste. Rép. assurée. **Stéphane FOURNIER**, 11 bis, rue de l'Eglise, 93410 Vaujours.

Ach. Modem 1200/2400. Px 800 F. maximum. **Marius DARCHEUX**. Tél. : 64.61.67.43.

Ach. scenario Disk N12 pour Flight Simulator sur Atari ST et Air Bus 320 Simulator. **Henry FREUND**, 5, rue Forbin, Perpignan. Tél. : 68.83.92.84.

Ach. jx sur Amiga 500 plus et 600, Aventure, Role, Simulation. Faire offre. **Sébastien GUILLAUME**, 1, clos des Graves, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.29.96.06.

Ach. jx sur PC récent. Cher. contact sur Lyon pour éch. jx sup PC et sur Game Boy. **Franck VERDIER**, 79, chemin des Broussières, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.07.22.

1040 STF, cher. orig. Code Name : Icenan, version Disk dur de Flight Intruder et Aigle Or II. **Philippe DEBONNE**, 23, av. de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.

Ach. calculatrice Casio FX 8500 + notice en franç. Px : 400 F. **Nicolas LEBOT**, 56, rue des Violettes, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.34.86.75.

Urgent! cher. A500 (clavier) + extension mémoire ctre impr. **DMP 3100 tbe. Roudy DUPONT**, 14, allée des Iles de la Société, 77380 Combs-La-Ville. Tél. : (16.1) 60.60.88.79.

Ach. The Secret of Monkey Island et Another World en orig. 100 F. chacun. Epic aussi. **Denis PIFFETEAU**, 11, rue de Navarre, 75005 Paris. Tél. : (16.1) 43.37.55.57.

Ach. jx sur SVR ST : Dar kman Football, Hamp Micro-prosoccer et Rampart. **Sébastien PINCELOUP**, Les Buis Saint-Denis d'Authou, 28480 Thiron Gardais. Tél. : 37.49.50.12.

Ach. sur Atari ST, Jade ou Stac (St-Adventure-Construction), orig. + notice complète. **Romain CORSI** 55, rue d'Amiens, 76000 Rouen.

Ach. Amiga 1.3, px : 1 300 F. + extension 512K px : 1 400 F. Payable en espèce sur région parisienne uniq. **ETIENNE**. Tél. : (16.1) 49.81.74.98.

Cher. ext. de mémoire pour Amiga 1000. Bas px. Contactez-moi. **Yves RUCHER**, 1588 Cudrefin (Suisse). Tél. : 037.77.28.51.

Cher. jx (Hercule ou CGA) pour PC. Env. list. **Steve MARTY**, La Dreche, 81130 Gagnac-les-Mines.

Rech. Trait. de texte pour Commodore 64. **Michel LEFEBVRE**, 25, rue St-Vincent-de-Paul, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.24.58.83.

Cher. notice pour First Samourai, Champion of Raj, Killing Cloud, Ums II, Realms. Ach. de 30 à 100 F. **Arnel FOLGOAS**, 16, rue du Nouveau Saint-Martin, 95300 Pontoise. Tél. : 30.30.59.05.

Ach. programmeur d'eprom pour Atari STF au px d'orig. **Louis DETHY**, 22, av. Gallieni, 92400 Courbevoie. Tél. : (16.1) 47.89.89.83.

Help me, ach. jx sur Atari 520 STE : Arkanoid 1-2, Croisière pour un Cadavre. **Anne-Sylvie VAJON**, 35, rue Victor Masse, 75009 Paris. Tél. : (16.1) 42.81.41.34.

Amiga ach. et éch. jx. Env. liste et cond. Rép. assur. **Jean-Yves MASSE**, 55, av. de Valdonne, 13013 Marseille.

Ach. MSX 1 ou 2 (bon état) + matériel (cart., livre). **Pascal WILLANO**, 1, rue Saint-Denis, 28400 Nogent-le-Retrou. Tél. : 37.52.47.94.

Ach. tt jx sur Nec CD Rom à px raisonnable. **Thomas DELIENS**, 148, rue de Chaumont, 60240 Bléquin-court. Tél. : (16.1) 44.08.78.79.

Help!! Cher. Audio Sculpture à bon px ou éch. ctre 1 ou 2 jeux. **Sébastien FACHE**, 107, rue Jules Mousseron, 59187 Lewarde. Tél. : 27.97.83.60.

Amstradiste en manque de jx, ach. D7 de jx demos 20 F. ou compilation 75 F. Urgent. **Jean-Baptiste LE DALL**, 32, rue George Sand, 75016 Paris. Tél. : (16.1) 42.88.22.93.

Rech. sur Amiga 500 log. trait. de texte + tableur. Px raisonnable. Bon état si poss. **Sandrine PIERRE**, 17, rue de la Vallière, 57530 Ars-Laquenexy. Tél. : 87.38.11.30.

Rech. câble péritel (câble réalisant la connexion entre l'ordinateur et la télévision), pour Atari 520. **Florent BRISON**, 21, allée de Guyenne les Piedalloues, 89000 Auxerre.

Ach. jx news sur ST. Env. liste. **Ludovic DELEAGE**, 9, rue Dangon, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.72.45.

Ach. sur PC jeux Black Cauldron, Taram et Chaudron magique. **COLANT**, BP 89, 67000 Arlon. Belgique.

Stop affaire! Rach. Mega drive toute cassée pour 50 F. avec ou sans fil. **Benjamin TANQUART**, 4, passage St Philippe-du-Roule, 75008 Paris. Tél. : (16.1) 45.63.74.29.

Ach. nbx jx sur Atari 520 STE poss. d'éch. Env. liste. Rép. assurée. **Freddy MARMIN**, 360, rue des Jonquilles Bois-en-Ardres, 62610 Ardres.

Cher. Turner Philips AV7300 pour moniteur disposant d'une entrée CVBS. Petit px si poss. **Mohamed EL FAKIR**, 8, av. Gambetta, 46200 Souillac.

jx, util., demos, à px bas sur Atari ST/STE. Rép. assurée. **Patrick MUSSARD**, 6, chemin Alain Mussard, Ligne-Paradis, 97410 Saint-Pierre (Réunion). Tél. : 19262-35.12.43.

Cher. jx ST très bas px. Env. liste. **Sébastien GANDON**, 6, rue Louis René Le Berrays, 50370 Brecey.

Ach Scanner Dart et Page publisher pour CPC 6128 plus. Faire offre. **Sampiero PORRI**, 32, rue du Javelot, 75013 Paris.

Cher. Voyageur du Temps pour Atari 520 STE. **Jean-Pierre FACQUIER**, 11, chemin du Mt-Thomas, 80090 Amiens. Tél. : 22.95.78.78.

Rech. jx sur Amiga + carte d'extension de mémoire 1,5 Mo ou plus. **Jonathan GEORG**, 8, impasse Fromentin, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44.

Cher. console megadrive hors d'usage pour un de ses composants : réf. Sony CXA1145 japon OG43K px : 50 F. **Benjamin TANQUART**, 4, impasse St Philippe du Roule, 75008 Paris. Tél. : (16.1) 45.63.74.29.

Ach. scanner, tunner TV, 2° lect. pour CPC 6128 Amstrad. Px maximum : 400 F par unité. Faire offre. **Xavier GROSSETETE**, 6, rue des Colonels Renard, 75017 Paris. Tél. : (16.1) 45.72.54.80.

Cher. Ext. Mem 1,5 Mo et plus. Faire offre pour A500. Vds GameGear + 4 jx. Px : 1 200 F. **Patrice WILLOT**, 35, rue Jules Lobet, 51200 Epervain. Tél. : 26.54.24.70.

Ach. clavier 6128 : 300 F maxi. Drive 51/4. Ext pour Amiga : 300 F. Disk 31/2 : 2 F pce. (Grosse quantité). **Fernand TAVARES**, 30, rte de Chateaufort, Le Vercors 2, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.91.46.

Ach. jx pour Nes (Nintendo 8 Bit) Faire offre. **Florent BRISON**, 21, all. de Guyenne Les Piedalloues, 89000 Auxerre.

Ach. Tipoff sur ST ou éch. ctre Robocop 3, Vroompatadise ou Magic Pocket ou Dragon's l'Air 2. **Pierre Greuet**, 6, rue des Bermudes, 31240 Saint-Jean.

Urgent! Rech. monit. 1083 ou 1084, bon état pour 500 F. **Serge DANO**, Gankvis Vréhan, 56440 Languidic. Tél. : 87.65.81.81.

Cher. numéro Tilt 70, 77. Ach. 25 F l'unité. **Damien GREGOIRE GLOBIN**, 32, rue Popincourt, 75011 Paris. Tél. : (16.1) 48.06.00.35.

Ach. 520 STE, Mega ST1, TT, moniteur 1224, jx récents. Le tt à px raisonnable. Faire offre. **Jean-Claude LORAND**, Le Ménil-Gautier, 61370 Planches.

Ach. revues pour C64/128 même anciennes (Microdor, CBM Magazine, ZZAP, 64ER...) et tt livres. **Christophe DELBEUCHE**, 166, rte Nationale, 62232 Annezin. Tél. : 21.57.53.70.

Ach. jeux Atari STE STF d'avant 1987. Réponse assurée. **Marc GERARD**, 31, rue des Glacis, 54400 Longuy-Haut. Tél. : 82.24.65.40.

Ach. utilitaires et jeux pour Amiga. Bas prix. Env. liste. Rép. 100 %. **Joëlle LAURET**, 9, rue Joseph Hubert, 97410 St-Pierre-la-Réunion. Tél. : 19.262.25.65.99.

Ach. lecteur Commodore 1541 en parfait état. Px : 400 F. **Philippe PREAUX**, 37, rue de la Gaîté, 92140 Clamart.



**Autant de professionnalisme au m2, cela donne envie d'être à la même enseigne.**

Leader européen de la distribution de produits et services culturels, la Fnac poursuit son développement dans la commercialisation de produits en micro-informatique personnelle.

# Vendeurs

MICRO-INFORMATIQUE LOGICIELS  
JEUX VIDÉO BUREAUTIQUE  
CALCUL TÉLÉPHONIE

Passionnés de ces produits, amateurs ou spécialistes, vous disposez de bonnes aptitudes à la vente et appréciez le travail d'équipe. La Fnac encouragera vos initiatives et votre sens des responsabilités. Ces postes sont à pourvoir sur Paris et la Région Parisienne.

Pour en savoir plus et poser votre candidature, appelez dès aujourd'hui le : (1) 42 27 40 27 du lundi au vendredi de 9h à 13h et de 14h à 19h et le samedi de 10h à 13h.



## ECHANGES

Ech., vds, jx sur Amiga PC ST dans le monde entier. Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.56.02 (entre 19 h et 21 h).

Ech. nbx jx sur STE démos ou utilitaires etc. Cher. aussi musiques Sound Track. Christian PAPOT, Le Petit Souper, Chalais, 86200 Loudun. Tél. : 49.98.58.88.

Jx orig. Atari STE : Killing, Cloud, ADS, ctre Rick Dangerous 2 et les passages du vent merci. Ludovic SARRAZIN, 48, rue Sardinerie, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.41.88.68.

Cher. contacts sur PC 3 1/2 et 5 1/4, vds/éch. Ultima Underworld et Power Monger (200 F chacun). Jérôme LE TANOU, Le Charpen, 38950 Quaix en Chartreuse.

Zone 59 c'est un Mag réalisé sur Amiga! Ech. DP, utilis. DMO, tout ce qui est légal quoi! David MARTENS, Rés. Plein Ciel 1 - BA 38, 59770 Marly.

Cher. contact sur 1040 Ste pour éch. jx, démo, utilitaires. Frédéric BOURU, 14, rue Villers Près, 55400 Buzy Darmont.

Ach. Epic, Maupitt, grand prix, Superskiz, Bat2, sensible, Espanas a moins de 100 F chaque. William d'Ingrando, 11, rue Georgette Drouet, 44330 La Chapelle-Heulin.

Vds ou éch. jx 520 STF ou contact sérieux, réponse assurée. Fabien DYON, 5, rue Matteoti, 10100 Romilly-sur-Seine. Tél. : 25.24.47.53.

Ech. jx sur Atari STE. Mickaël PERRONNU, 13, rue J.J. Rousseau, 59282 Douchy-les-Mimes. Tél. : 27.43.01.32.

Cher. contact sér. sur PC pour éch. jx util. env. liste. Ludovic FAGE, Chemin St Joseph, 30150 Roquemaure. Tél. : 66.82.62.58.

Ech. jx sur STE (Bat. 2 J-Pond etc). Jean-Michel ROSSI, 120, rue A. Daudet, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.16.12 (ap. 19 h).

Rech. contacts sérieux et rapides sur STF/G pour éch. jx + util. env. liste. Christophe JEUSSET, 32, rue d'Angleterre, 35200 Rennes.

Ech. jx, utilis, demos, plus (Hook, Dune, Striker, Monkey 2). Envoyez listes. Nicolas ODEAU, Les Champs des Merisiers, 18500 Vignoux-sur-Barangeon. Tél. : 48.51.51.38.

Atari ST cherche contacts sérieux pour vds ou éch. sur région de Montbeliard Send List. adress. Michel DE SAINT PAUL, 9, rue Saint-Michel, 25360 Sainte-Suzanne.

Débutant sur PC 3 1/2, cher. jx, util., éch. sérieux et rapide. Thanks! Olivier BROUSSEAU, 12, rue de la Colonne, 85260 Saint-Sulpice-le-Verdon. Tél. : 51.42.83.42.

Atari éch. nbx jx utilis + docs et fichiers midi pour CU BASE/PRO 24, env. listes. Stéphane LACROIX, 32, av. d'Occitanie, 11600 Malves-en-Minervois.

Ech. jx et utilit. sur Amiga PC et Atari ST. Guy FARINEY, 8, Ker Ent Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.

Cher. contact sur Atari pour éch. jx, démos, autres. Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul Loubet, 26200 Montélimar.

Ech. nbx logiciels jx et utilitaires sur Atari ST, envoyez vos listes. Patrice ARONE, Chemin de Saint Baudille, 84660 Maubec.

Cher. contact sur Amiga. Recutte Coders, 68000 ASM Lillois ou Nordistes de préf. Olivier PAGANI, 3, allée de la Comédie, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.37.87.

Cher. contacts sérieux sur 520 ST pour éch. (env. liste). Nicolas PARDIEU, 86, rue François Brasme, 62160 Bully-les-Mines.

Amiga & STE cherche contact pour échanges cool. Débutants bienvenus, vds aussi jx sur toutes consoles. Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 111000 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (week-end).

Cher. contact / PC 386 3 1/2, pour éch. jx, vds 520 STE 4 Mo + Star le 10, et nbr jx : 7 000 F. Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande Cote, 88340 Le Val d'Ajol.

Ech. vds nbx jx sur Amiga. Urgent! cher. Quest For Glory 1 & 2, Captive. Fabrice LEHAUT, Le Bourg, 50210 St-Martin-de-Cenilly. Tél. : 33.46.91.39.

Pour PC Dune Epic, Croisière pour un cadavre, EOB 2, civilization, Red Baron, Etc + Vds lecteur 5 1/4. Aurien BRET, 71, rue des Ecrins, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.71.94.42.

Cher. contact sur région pour éch. un Atari : 520 1040 Merci. Eric FAVERO, 32 b, avenue Jules Guesde, 69200 Venissieux. Tél. : 78.78.04.94.

Cher. contacts sur Amiga, débutants s'abstenir, vds VG-5000 pour pces : 100 F. Arnaud BACCONNIER, 197, rue Ferrer, 67220 Carvin. Tél. : 21.37.01.29.

Cher. contact Amiga Atari pour écha. Carlos BATISTA, 79, rue Penenty, 75014 Paris.

Ech. jx, utilis, démos, sérieux et rapide. Karl STEPANOVIC, Hameau des Pervenches, 74250 Vioz-en-Sallaz.

Cher. contacts sympa pour éch. jx et utilis sur STE. A bientôt. Hervé ANDREO, 159, avenue de la Timone, Bat. D., 13010 Marseille. Tél. : 91.94.20.28.

Ech. jx, util., Démos... sur Atari ST. Envoyer liste, réponse assurée. MEGALOGANG, 7, rue des Mésanges, 59229 Tétéghem.

Ech. jx sur 1500, envoyez liste. David THOMAS, 20, rue du 8 mai, 62143 Angres.

Ch. Contact sérieux sur STE, pr éch. ou ach. éventuel d'utilit. et de jx récents. Wenle DONG, 193, avenue Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.50.25.

Ech. jx, achète sur Amiga, envoyez liste. Patrice ARMANDO, 7/20 Les Alerions, 57500 St Avold. Tél. : 87.91.31.14.

Ch. disk dif. 4 de F1 GP (Microprose) à cause d'une fausse manœuvre + ch. contacts pour échanges sur Amiga. Stéphane HERRENT, 1, rue des Primevères, 54121 Vandières. Tél. : 83.81.75.93.

Ech. sur ST. Poss. C. Car 3, S. Soccer, Epic A. World, Robocco F. Smoura, util. TDXT... Vds Epic origin. : 160 F. Aurélien PUECH, rue des Lavandes, 38500 Coulevie. Tél. : 76.05.47.63.

The Belgian Team of Insomnia Swap Every Where Some Games, Demos, Utills, Midi, Educ! Enjoy our power. Link INSOMNIA, Po Box, 616 - 4020 Jupille Belgium.

Association de développeurs, venez rejoindre des passionnés, ouvert à tous vos projets, contactez-nous. TWINFACE, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91.

Groupe de Demo cherche membres : Coders, GFX, nous sommes intéressés par Codingparty dans le nord. Laurent LEMOINE, 391, rue Morel, 59500 Douai. Tél. : 27.97.44.26.

Club Amiga vds jx à des px dingues!!! Liste sur disk gratuite!!! Très sérieux. Club AMIGA, BP 203 Liège 1 Belgique.

Cher. contacts sur A500. Ecrire uniquement. Stéphane DESCHAMPS, 13, rue ou Mont-Agel, 06510 Carros.

Sur ST, Vds, éch., ach., Demos, utilit., jx. Frédéric LE DU, 4, allée des Vergers, 94170 Le Perreux.

Création d'un fanzine consacrée à l'Amiga au programme : jx, Dp, Oldies Tournois, Rubrique pour les filles. Jérôme QUETARD, 55, rue Henri Richaume, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.52.23.71.

Ech. jx et utilitaire sur Atari. Jean-Luc JANSENS, rue Begnary, 29, 4102 Ougree Belgique. Tél. : 041.30.90.94.

Cher. ultima Underworld, Secret Mission 1 et 2 pour W. Commandeur Eternam, contacts ds le douaisis. Philippe SION, 57, Verte Rue, 59310 Mouchin. Tél. : 20.79.73.01.

A200 7 Mo : éch. ou ach. bon jx avec doc en français. Cher. contacts sér. sur Mac récent! vds pièces A500. Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin l'Abbé.

Cher. orig. métal mutant avec doc bte ctre sensible Soccer et son SMU si rapidement SVP! (ST). Frédéric JOVIN. Tél. : 56.84.07.88.

Super Famicom, éch. Gamboy er Sega MS. Jean-Baptiste CASAGRANI. Tél. : 90.50.58.19.

Sur Amiga, éch. et vds jx uniquement Grenoble (Tennis, Cup 2, Rugby World Cup, Targhan, etc). Envoy. liste.

Thierry FAVIER, 20, rue de la Tannerie, 38120 Le Fontanil.

A500 éch. jx utilis. DP, env. liste. Débutants et amateurs s'abstenir. By! Philippe RODIER, 31, rue Lamartine, 79230 Aillères.

STE Débutant, éch. jx, possède 130 logiciels. Nicolas WARET, 29, rue du 8 Mai, 62143 Angres. Tél. : 21.45.24.61.

Amiga éch. nbx jx. Joindre 2 D pour liste. Hervé AUZIERE, 29, rue Ramonet, 33000 Bordeaux.

Cher. Contact possédant Handy scanner, Type 6, couleur, pour prêt ou ach 800 F maxi. Cédric GRANE, 42, rue Étienne Dollet, 62220 Carvin.

Fou de foot cher. trucs pour Kick off 2 et Play. Manger. Cher. contact A500 pour éch. jx et club dans le 47. Ahmed CHERIFI, 6, rue Rouget-de-L'Isle, 47300 Pujols. Tél. : 53.49.19.24.

Ech. Iromlord + Rocket Ranger + Fire and Forget + Hostages + Charlie Chaplin + Saboteur 2 contre FS4. Yves PROUVEZ, n° 23, La Douronne, 13390 Auriole. Tél. : 42.04.37.74.

Ech. jx ST 1040, rech. battle Isle + notice. Alexandre CHARTON, Les Sapins, Chevry Talntrux, 88100 Saint-Die. Tél. : 29.50.08.05.

Ech. sur C64 disk jx, rech. jx, liste contre tbr, vente possible et à prix mini. Salim GRENDI, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La-Roche-Sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.

Cher. contact sur PC tous format pour éch. jx, rép. ass. envoyez votre liste. Eric GRANTE, 194, lot de la Marana, 20290 Luggiana. Tél. : 95.36.22.25.

Ech., ach. et vds jx sur Atari STE à très petit prix. Stéphane EYDELY, 12, rue du Boraillet, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.

Vds ou éch. logs sur ST/STE, Amiga, PC. Envoyer listes, dans tel l'Europe! Alexis DUFRENOY, 5, rue Neuve, 67160 Riedelseltz.

Programmeur Amiga 68000 Cher graphiste et musicien sur Strasbourg (réalise démo-jeux). Maurice DOERR, 202, route de Hittelhausbergen, 67200 Rubicon. Tél. : 88.27.22.21.

Ech. jx sur 1040 STE je poss. (Epic, Heimdall, Rubicon, Harlequin, ect). Cher. Fire and Nice. Ronan LISSILLOUR, 17, route de Nantouar, 22700 Louanec. Tél. : 96.23.13.92.

Ech. jx sur Atari 520 STE. Envoyez vos listes. Philippe RENAUD, 16, rue Aramis Legrand, 86230 Saint-Gervais-les 3 Clochers.

Vds éch. jx ST poss. : Crazy Cars 3, Hook, sensible Soccer etc... Débutants acc. et vds Vroom Date disk. Gérard DOMBRY, 18, rue Molière, 76800 Saint-Étienne du Rouvray.

Ech. jx util. sur 1500. Envoy. liste pos. région Aquitaine. Eric BARADEL, 2, rue Ernest GINSBURGER, appt 81, 64100 Bayonne.

Vds nbx jx et démos récents à très bas prix. Mario ADAM, Garzerin, 29300 Baye. Tél. : 98.96.83.01.

Amiga éch. jx (News) démos sérieux rapide, sympa. Roger MARCHETTI, Quartier St Joseph, 84350 Courthouze. Tél. : 90.70.73.07.

PC tous formats, cher. contacts sér. + pour éch. logiciels (env. listes). Christophe TABURIAUX, 9, rue Nouvelle, 6230 Thimeon.

Ch. contact sur A500 (poss. project X, Vroom, Epic, Push Over). Env. liste. Stéphane JACQUOT, Impasse des Carottes Prondevaux, 71380 Allierot.

Cher sur ST Contacts pour éch. jx, envoyez liste + env. timbrée. Guy FROLLA, Les Mayards, 38190 Champ-Près-Froges.

Ech. jx pour MS x 2.2 + et turbo R. XAK 3, SEED of Dragon, Demo Anna 1992... envoyez listes. Christophe SCHLOUPT, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles/nied. Tél. : 87.64.52.60.

PC 5 1/4, 3 1/2 cher. contact sér. pour éch. jx et utilit. (env. liste rép. assu.). Jean-Jacques AUTRET, 3, rue Beau Chêne, 49170 St-Léger-Des-Bois. Tél. : 41.39.56.54.

Cher. contact pour éch. jx, util. démo, dp, envoyez liste, réponse assurée sur Atari. Bertrand FOURDAIN, 4, rue du Doyen, 62310 Fruges.

Ech. ou vds jx pour ST et PC, éch. aussi jx pour Lynx, SFC, Néo-Géo, Mattel, Coleco, XE Game, VCS 2600.

Richard CAYRAT, 5, rue Champalbert, 07200 Aubenas.

Cher. contacts sur ST, jx, utilis., Démos, sérieux et rapidité assuré. Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg.

Vds Echange jx PC VGA et cher. contact durable pour éch. d'originaux. Thierry JULIEN. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.

Cher. contacts pour éch. jx util. DP Démos, Env. Listes déb. acc. sur Amiga. Vianney CHASSAT, 39, rue des Hauts Fresnays, 92500 Ruell-Malmaison.

Rech. toutes disquettes de samples sur Amiga. Possibilité d'échanges. Stéphane LOBDEY, 14, imp. des Chevaliers, 69720 St-Bonnet-de-Mura. Tél. : 78.40.73.04.

PC éch. jx (Eternam, Wolfeinstein, 3 D, Dune, Falcon 3, Startrek, 2 STH, Ect...). Lionel AUGUSTE, 186, rue André Malraux, 38920 Croles.

Ech. jx, jx (premières, Jaguar etc...). Julien LAFOREST, 18, rue des Brandons, 77380 Combs-La-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.54.23.

Ech. CPC 6128 + 90 jx + accessoire val. : 10 000 F ctre super Nintendo + 5 jx + 2 manettes. Pierrier LECOMTE, 12, rue Octave Zonguet, 91170 Viry-Châtillon.

Stop! Vds nbx DP (Démo, uti., jx) sur STF/E à un px sidérant. José MUNOZ, BP 3, 89010 Auxerre.

Ech. jx sur ST Sérieux, achète. lecteur DK frs, 300 tbe. Michel CONTASSOT, 11, rue J.B. Semanal, 83310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.75.82 (de 18 h à 20 h).

Ech. jx, util, prg. sur ST avec contact sérieux rapide et honnête, rech. jx, d'aventures. Christophe MAUME, 28, rue Chaptal, appart. n° 22, 31400 Toulouse. Tél. : 61.20.73.10.

Ech. jx sur PC 3.5 : Eternam, Sim-Ant, Nascar Challenge. Jérôme CHAGNOUX, 87, bd de Magenta, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 47.70.02.57.

Ch. contacts sur Amiga et ST sérieux, durables et sympas. Ech. jx, utilitaires et démos. David RONDELLI, 4, rue Fenelon, 30000 Nîmes. Tél. : 66.21.50.11.

Ech. vds jx sur A500. Franck HOLYK, 10, rue de France, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.82.33.

Vds ou éch. jx Atari STE et Amiga A500 + ET 600 liste sur demande. Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.

Amiga cher. contacts tout pays, tout niveaux. Collectionneurs tous les disk-mag! Damien PAQUAY, 18, rue Geronster, 4900 SPA Belgique.

Début. cher. Constat sur 520 STE pour jx démos utilis ect + logiciel musique sur région parisienne. Renaud FRASZCZAK, 23, rue Alfred Nobel, 77470 Triport.

Cher. contact pour échanger jx Amiga 500. Frédéric LEUBRE, Rue St Joseph, H. 17, Chapelle Lez Herlaimont, 7160 Belgique.

Ech. Démos sur Amiga, éch. également Coder pour éch. sources conseils etc... Bertrand NOTIER, 60, rue Camille Desmoullins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.31.29.66.

Cher. contact sérieux et durable pour échanges, envoi liste, sur A500. Julien CARON, 144, rue du Viverot, 62700 Bruy-la-Buissière. Tél. : 21.53.75.10.

Gros joueurs de Kickoff 2 cherchent adversaires sur région parisienne. Ech. aussi Démos (ST et Amiga). Laurent BONNET, 6, rue des Fontaines, 77400 Thorny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.70.53.

Ech. jx SFC F-Fight, Hook, T-Force II, Rival Turf, éch. ctre G-Host Battle Beaze, Phallanx, S-Pinball. Julien. Tél. : 20.24.02.38.

Cher. Contacts Hyper-Sympas sur PC VGA 3" 5" HD si possible. (Dune, Wittig, Com. 1 et 2, Epic, TD3...). Dexter SANTUCCI, 4, le Petit Puech, 34980 Combailaux. Tél. : 67.84.16.05.

PC Cher. contacts pour échanger jx et util. en 5 1/4 ct 3 1/2. François BREARD, 813, bis avenue des Moulins, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.19.47.

Ech. sur Amiga jx, démos et util. Michel MARIE, 6, rue des Hironnelles, 59560 Comines. Tél. : 20.39.16.62.

ST Cher. contact surtout util. C.A.O. Electronique, possède PCB Layout, rech. Schéma pour 68705P3. Emile SOW, « La Marie » 7, 48 av. Fournacle, 13013 Marseille.

Cher. démos pour éch. (Dragons, Budbrains,...) Olivier GALANTE, 102, impasse St Phal, 10600 Savières. Tél. : 25.76.33.94.

Cher. contacts pour éch. jx sur A500. Pascal VAN-DAMME, 71, rue des Bleuets, 94000 Créteil.

Cher. contact sur Atari ST pour éch. Philippe CLERY, 23, rue Bruant, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.57.01.

Urgent! Rech. contacts rapides sur Amiga pour des éch. Frédéric, 95 Garges. Tél. : (16-1) 39.93.51.76.

Ech. jx nec, rech. formation Soccer, Panza. Marc FROID-DEVAL, Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.25.33.

Sur Amiga éch/vds (Dune, Epic, Hook), jx. Env. liste. Pierre François BOUDRIE, rue ou Maquis, 82350 Algis. Tél. : 63.31.13.90.

Ech. jx, util., démo sur PC VGA, rép. assu. Sébastien BIZIOU, « La Follaine », 37310 Azay-sur-Indre. Tél. : 47.92.54.11.

Amiga éch. programmes. Envoyer liste. François DEL-CLAUX, 29, bd Montaigne, 94000 Créteil.

Ch. contact sérieux sur STE même débutants pour éch. Philippe MANEL, Le Tourmail, 84510 Jonquières. Tél. : 90.83.75.42.

Ech. logs sur A500. Ludovic BARROT, 151, ter rue Joliot Curie, 69005 Lyon.

Cher. personnes pouvant m'apprendre le C, l'assemb., le Pascal, le Stos ou perfec. mon GFA sur ST sérieux. Frédéric DUVAL, La Vallette aux Mierres, 14190 Ouilly-le-Tesson. Tél. : 31.90.96.00.

Cher. contacts sur Atari ST et super Nintendo, éch. jx. Démo etc sur région Nice. José ROSITANO, Villa-Lorena, bd de Lattre-de-Tassigny, 06700 St-Laurent-sous-Var. Tél. : 93.31.61.77.

Musicien cher. groupe de démo ou création de jeu sur STE soundtrack uniquement. Sébastien LALISSE, Chemin de la Girarde, 13580 La Fare. Tél. : 90.42.66.31.

Cher. contacts sur PC partout en France, possède nbx jx. Rémi BLANCHARD, 3, rue Eric Satie, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 47.40.38.56.

Poss. éch. de Softs sur Amiga, contacts rapides Sud. Frédéric, 95 Garges. Tél. : (16-1) 39.93.51.76.

Ech. jx Amiga ou PC achète tous jx consoles, Mégadrive ou super Famicom. Michel CHEN, 12, place des Jaminos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31.

## CLUBS

Diff. Dompubs sur Amiga (Fish, Demos, Slides...) 10 F/disk, éch. poss. liste sur demande. Vds orig. Amiga et ST. Sylvain BAIL, 3-4, rue de Jemmapes, 44000 Nantes.

Rejoignez le PC/PS Club, adhés. gratuite, tests, trucs, astuces, dossiers, log., doc., contact, console. Nicolas DEROUSSANT, PC/PS CLUB, 44, rue de Saillly, 62290 Noux-les-Mines.

Cher. graphiste amateur sur ST pour réalisation de jx. Christophe ROCCHIETTA, 1, av. Pierre Semard, 94200 Jury/Seine.

CPC Club cher. new membres pour éch. sur 6128 (+), Diffuse fanz. Thierry BAROU, 42, rue Louis Soulié, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.18.76.

Ech. vds et ach. jx PC. Débutant accepté. Rép. 100 %. Cher. Modem 14400 bas px. Christophe PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel.

War Hammer club ouvre ses portes à tous wargamers poss. Amiga ou PC. WAR HAMMER CLUB, 15, rue TARADE, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.

Amiga éch. Démos, joindre 1 disk pour liste, rép. 100 % + vds jx orig. C64 : 2.500 F. (uniq. sur 06). Pascal GUILLOT, poste restante, 06000 Nice.

Amiga, cher. membres pour compl. groupe (graphist, musicien, coder...) Débutant accepté si créatif. Johnny TRAMONTIN, 3, rue Saint-Félicité, 7012 Flenu (Belgique). Tél. : 065.82.47.50.

Graphist, scénariste, designer, rech. groupe pour créer jx

sur Amiga 500. Vds jx Amiga bas px. Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.

Vds ou éch. 650 Demos Amiga. Joindre 1 disk + tbre à 4 F. Rép. assurée. Stéphane THULLIER, 9, rue G.-Basquin, 59810 Lesquin.

Un club pour débutant. Apprendre et communiquer. Mohamed ZOUNI, 2, rue des Gloriettes, 36100 Les Bordes.

Vds jx Amiga 500 pour liste. CLUB CHODIE, BP23, 62000 Châtellimeau. Belgique.

Club CFI, vds PC de bureau et portable à px intér. Patrick GUERCHON, 22, rue du Borrego, 75020 Paris.

Cher. club PC. Envoyer vos listes et propositions. Patrice BREMOND, 26, square National, 13003 Marseille.

Salut Atariens : pour éch., vte, notre club vous est dédié (+ de 800 logs). Rép. assurée si tbre + disk. Sébastien GOURGUES, Lotissement de la Gare, 40420 Brocas.

Disquette HD 3.5 pour PC sous Windows. Des merveilleux jx en libre essai contre 20 F. Olivier TABLEAU, BP 34, 95560 Montsout.

Le Fanzine « L'Einstein Micro » est dispo. au px de 8 F. Tests, news sur console et micro. Christophe BECKRICH, 43, rue Jean-Martin, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.60.15.10.

MMPF, Fanz dsk sur CPC. Le n° 6 : 104 K de bts, Tests, dossiers Z80, 2 Interv. Envoyez 1 disk + 1 timbre. Antoine PITROU, 4, rue D'Amsterdam, 59700 Marcq-en-Barœul.

Urgent! Groupe Amiga cher. graphiste, Amos Protracker convertir V1.37, Copers. Laurent DUREUX, 5, rue Jean Mermoz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.

Rech. membres pour Atari-Amiga, console 30/Suisse. Vds disk. VTX 5160. ASSOCIATION INFORMATIQUE, Case postale 106, 1001 Lausanne. Suisse. Tél. : 02.18.02.22.11.

Cher. expert en GFA. Cher. music. Matthieu DELHALLE, 64, rue du Moulin, 59169 Erchin. Tél. : 27.89.89.11.

Club Amiga cher. correspondant pour vte, éch. ach. jx util. démos. Env. liste. Rép. assurée. Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri Ghesquière, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.

GFA World cher. représentant dans tous les pays. Personne sérieuse. Farid BELLILI, 20, place des 4 Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes.

Nouveau club pour Amiga, écrire pour tous renseignements. Env. timbre 15 FB. ARCADE, BP 5 Baudour 1 B-7331 Belgique.

Ecrivez des scénarios, avec votre ordinateur. Notice gratuite. Raymond NOUET, Brie, 79100 Thouars. Tél. : 49.87.41.52.

Urgent, graphiste et musicien cher. Coder sérieu et confirmer pour réaliser un projet, démos, jx sur Amiga. David ROSSI, 8, rue de la Gaîté, 70360 Scey-sur-Saône. Tél. : 84.68.81.87.

Interceptor diffuse logs du DOM PUB sur Amiga. Catalogue sur disk contre 5 F en timbre. ASSOCIATION INTERCEPTOR, 13, av. Jean-Jaurès, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.96.48.

Cher. club ou pers. catée pour transformer l'Amiga en terminal, avec logiciel adapté. Faire offre. Olivier LAMARE, 5, av. St Eupéry, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.73.61.

Club ST : Tous les jx récents. Px exceptionnel. Liste gratuite sur demande. Aymeric GIROD, Antoger, 73100 Grésy-sur-Aix.

Nouveau club ST : Ech., vds, venez nombreux. Rép. assurée. Plus de 300 jx. Carole SAEZ, Les Pins, 105, av. F. Roosevelt, 06110 Le Cannet Rocheville.

Les meilleurs log. du DP sur Atari et Amiga (catalogue contre timbre). DP diffusion la passion. DP DIFFUSION, 10, rue du Vergeron, 38430 Roinans.

Recherche passionné micro Amiga pour créer un club sur Abidjan en côte d'Ivoire. Juste Euloge DJANHAN, 08, BP 2197 Abidjan. Tél. : 43.23.77.

Incroyable club ST poss. grand choix de Dompubs à 30 F. (Jx, démos, music, util., etc.) Didier REMOND, 233, rue de Nantes, 35200 Rennes.

Club Lynx éch. ou loue jx pour Lynx. Bruno ACCIONE, 98, rue du 11 Novembre, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.01.40.

## TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Téléc. : 631 345. Fax : 46 62 25 31.  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

## RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Jean-Michel Blottière (2184)

Directeur artistique  
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction  
Annick Chollat (2189)

Chef de rubrique  
Guillaume Le Pennec (2194)

Première maquettiste  
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste  
Marie-José Estevens (2188)

Photographe  
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat  
Juliette van Paaschen (2196)

## Ont collaboré à ce numéro

Thomas Alexandre, Francis Blanchard, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Jean-Jacques Caron, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Thierry Duchezau, Elisabeth Estevens, Morgan Feroy, Pierre Fouillet, Raphaëlle Gras, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Jean-Loup Jovanovic, Jujū, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Marie-Hélène Laugier, Yves Le Hyaric, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Ménélon, Bruno Roitel, Thierry Ségur, Spirit, David Téné, Emmanuel Vigier.

## MINITEL 3615 TILT et 3615 TPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200).

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.  
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité  
Antoine Tomas (2204)

Chef de publicité  
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité  
Cécile-Mane Réyé

## Vente

Synergie Presse. Alain Stefanescu, Directeur Général,  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

## Service abonnements

Tél. : (1) 64 38 01 25.

France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.  
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) : 2 000 FB.  
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593.31.

## Promotion

Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier  
Margaret Figueiredo (2499)

## Fabrication

Jean-Jack Vallet (2166), Thérèse Rentière

## Éditeur

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par  
**TILT SNC** au capital de 4 399 500 F.  
Principal associé : EM-IMAGES S.A.  
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :  
Francis-Morel

Directeur délégué :  
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1992  
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.  
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



## Complétez votre collection

### BANCS D'ESSAI

Euro XT	N° 75, p. 30
Lynx	N° 76, p. 29
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT	N° 87, p. 82
Supergrafx	N° 76, p. 28

### DOSSIERS

Cartes graphiques	N° 106, p.112
CD ROM	N° 98, p. 94
CES Las Vegas	N° 88, p. 94
Comparatif Amiga 600	N° 103, p.102
Démas	N° 91, p. 94
Emulateurs	N° 78, p.106
Fanzines	N° 106, p. 118
Gagner sa vie dans la micro	N° 89, p. 96
Guerre des consoles	N° 81, p.104
Imprimantes	N° 82, p.120
Jeux de rôles	N° 105, p. 112
Joysticks	N° 80, p. 84
Micro - Futur = CD	N° 83, p.134
Micro sans accros	N° 86, p. 96
Micro Kid's	N° 99, p. 90
Micros et caméscopes	N° 96, p. 92
Modem, mode d'emploi	N° 75, p. 88
Musique et micro	N° 76, p.100
PC	N° 102, p. 98
Presse internationale	N° 87, p.104
Réalité virtuelle	N° 92, p. 96
Scanners	N° 90, p. 96
ST, Amiga contre PC ou Mac?	N° 84, p.140
Scénario de jeux	N° 93, p.100
	N° 94, p. 93
Tilt 10 ans	N° 100, p. 116
	N° 101, p. 106
Virus	N° 95, p.108

### CHALLENGES

Conseils de guerre	N° 76, p. 90
Courses de voiture	N° 87, p. 90
Football	N° 80, p. 76
Golf	N° 91, p. 82
Jeux d'exploration	N° 79, p. 76
Jeux de plates-formes	N° 92, p. 82
Jeux de réflexion	N° 90, p. 86
Jeux de rôle	N° 83, p.114
Les meilleurs jeux d'aventure	N° 88, p. 82
Les nouveaux jeux de combat	N° 86, p. 90
Les shoot'em up	N° 76, p. 90
Simulations de combats navals	N° 89, p. 82
Simulations de conduite	N° 75, p. 76
Simulations de tanks	N° 84, p.126
Tennis	N° 82, p.106

### HITS

A-Train	N° 104, p. 62
Aces of the pacific	N° 105, p. 52
The Addams Family	N° 103, p. 70
Advanced Destroyer Simulator	N° 88, p. 48
Advantage Tennis	N° 99, p. 48
The Adventure of Link	N° 79, p. 51
Aero Blaster	N° 86, p. 40
After the War	N° 76, p. 62
L'Aigle d'Or 2	N° 98, p. 59
Aldynes	N° 90, p. 66
Alien Breed	N° 98, p. 61
Alpha Waves	N° 84, p. 88

The Amazing Spiderman	N° 87, p. 59
Apinya	N° 102, p. 66
The Apprentice	N° 82, p. 58
Aquaventura	N° 104, p. 64
Armour-Geddon	N° 92, p. 62
Atomic Robo-Kid	N° 84, p. 80
ATP	N° 90, p. 61
Augusta Golf	N° 92, p. 60
Les Aventures de Moktar	N° 96, p. 54
Awesome	N° 86, p. 56
B17	N° 105, p. 78
La Bande à Picsou : la ruée vers l'or	N° 100, p. 72
Battlechess II	N° 84, p. 64
Battle Command	N° 87, p. 64
Battle Isle	N° 101, p. 66
Battlestorm	N° 89, p. 54
Big Run	N° 100, p. 69
Birds of Prey	N° 99, p. 62
Black Out	N° 76, p. 57
The Blue Max	N° 84, p. 78
Booly	N° 91, p. 66
Brat	N° 92, p. 66
The Brainies	N° 95, p. 68
Bruce Lee Lives	N° 76, p. 58
Cadaver	N° 83, p. 72
Captain Planet	N° 94, p. 66
Captive	N° 84, p. 92
Car-Vup	N° 88, p. 49
Cardiaco	N° 99, p. 49
Castle of Dr. Brain	N° 98, p. 55
Castle of Illusion	N° 88, p. 54
Castles	N° 102, p. 70
Castlevania	N° 89, p. 58
Castlevania	N° 95, p. 76
Celtic Legends	N° 89, p. 61
Championship Run	N° 105, p. 68
Charrier Strike	N° 82, p. 53
Chess Champion	N° 100, p. 71
Chess Master 3000	N° 91, p. 60
Chip's Challenge	N° 105, p. 72
Crazy Cars	N° 86, p. 37
Crime Wave	N° 90, p. 64
Cyber Lip	N° 102, p. 60
D-Generation (PC)	N° 105, p. 64
D-Generation (ST)	N° 91, p. 56
Darius Twin	N° 84, p. 84
Das Boot	N° 83, p. 86
Days of Thunder	N° 103, p. 61
Deliverance	N° 93, p. 60
Deuteros	N° 82, p. 66
Devil Crush	N° 91, p. 64
Devil Hunter	N° 90, p. 58
Dick Tracy	N° 88, p. 59
Disc	N° 88, p. 59
Dominum	N° 106, p. 62
Double Dragon 3	N° 96, p. 37
Down Load	N° 81, p. 74
Dragon Breed	N° 86, p. 60
Dragon Strike	N° 81, p. 59
Dune	N° 101, p. 52
Dylan Dog	N° 99, p. 52
	N° 101, p. 78
Dyna Blaster	N° 101, p. 76
Dynasty Wars	N° 80, p. 54
Elf	N° 94, p. 68
Epic (ST)	N° 100, p. 78
Epic (PC)	N° 104, p. 58
ESS	N° 75, p. 49
Eswat	N° 83, p. 65
Extase	N° 79, p. 56
F19 Stealth Fighter	N° 81, p. 70
F117A	N° 94, p. 46

Falcon 3.0	N° 101, p. 56
Fighter Bomber	N° 75, p. 50
Final Fight	N° 88, p. 50
Fire and Brimstone	N° 80, p. 59
Fire and Forget II	N° 84, p. 90
Fire and Ice	N° 102, p. 68
First Samurai	N° 96, p. 46
First Samurai (PC)	N° 106, p. 72
Flight of the Intruder	N° 83, p. 66
Flight Simulator IV et Designer	N° 90, p. 56
Fimbo's Quest	N° 81, p. 66
Flood	N° 81, p. 65
Fly Fighter	N° 86, p. 35
Formation Soccer	N° 81, p. 60
Fred	N° 76, p.55
Full Contact	N° 90, p. 57
Full Metal Planete	N° 76, p. 52
F29 Reliator	N° 75, p. 59
	N° 79, p. 47
	N° 92, p. 59
	N° 93, p. 61
	N° 86, p. 36
	N° 92, p. 53
	N° 79, p. 50
	N° 82, p. 56
	N° 103, p. 64
	N° 90, p. 59
	N° 98, p. 50
	N° 90, p. 63
	N° 82, p. 55
	N° 86, p. 48
	N° 98, p. 53
	N° 103, p. 68
	N° 88, p. 62
	N° 106, p. 78
	N° 80, p. 55
	N° 87, p. 53
	N° 79, p. 52
	N° 94, p. 58
	N° 75, p. 56
	N° 89, p. 62
	N° 80, p. 58
	N° 98, p. 58
	N° 100, p. 64
	N° 75, p. 57
	N° 76, p. 56
	N° 103, p. 58
	N° 91, p. 58
	N° 92, p. 60
	N° 105, p. 66
	N° 88, p. 56
	N° 92, p. 54
	N° 96, p. 42
	N° 99, p. 55
	N° 91, p. 55
	N° 79, p. 60
	N° 82, p. 62
	N° 79, p. 54
	N° 76, p. 54
	N° 89, p. 52
	N° 104, p. 53
	N° 84, p. 72
	N° 92, p. 59
	N° 103, p. 76
	N° 96, p. 40
	N° 86, p. 50
	N° 79, p. 48
	N° 81, p. 62
	N° 99, p. 51
	N° 91, p. 62
	N° 83, p. 80

Knights of the Sky	N° 86, p. 34
Last Ninja 3	N° 96, p. 50
Leander	N° 99, p. 66
Legend of Hero Tonma	N° 90, p. 72
Lemmings	N° 89, p. 50
Life and Death II, the Brain	N° 88, p. 57
The Link Corridor	N° 84, p. 61
Links : The Challenge of Golf	N° 89, p. 60
Logical	N° 93, p. 63
Lorna	N° 90, p. 62
Lotus Esprit Turbo Challenge	N° 83, p. 90
Lotus II	N° 95, p. 84
Lotus III	N° 106, p. 90
Magic Pockets	N° 94, p. 62
Many faces of Go	N° 93, p. 66
Märchen Maze	N° 88, p. 55
MarvellLand	N° 93, p. 56
Mean Streets	N° 86, p. 44
Mega Man 2	N° 89, p. 53
MegaFortress	N° 95, p. 72
Mega lo mania	N° 103, p. 73
Merchant Colony	N° 91, p. 54
Metal Mutant	N° 91, p. 53
Mickey Mouse : Castle of Illusion	N° 87, p. 61
Microprose Golf	N° 94, p. 48
Midnight Resistance	N° 82, p. 78
Midwinter	N° 76, p. 68
Midwinter II, Flames of Freedom	N° 89, p. 56
Monster Business	N° 94, p. 52
Moonwalker	N° 83, p. 70
Mystic Defender	N° 80, p. 62
Nasar Challenge	N° 95, p. 64
Navy Seals	N° 86, p. 52
Nebulus 2	N° 95, p. 78
New York Warriors	N° 84, p. 82
Nicky boom	N° 106, p. 82
Ninja Spirit	N° 81, p. 82
Ninja Warriors	N° 75, p. 53
Onslaught	N° 93, p. 55
Operation Thunderbolt	N° 75, p. 51
Ork	N° 101, p. 80
Over the Net	N° 86, p. 38
Pang	N° 82, p. 60
Panza Kick Boxing	N° 84, p. 60
Paragliding Simulation	N° 100, p. 74
Parasol Stars	N° 102, p. 72
The Perfect General	N° 103, p. 66
Pick'n Pile	N° 86, p. 58
Pinball Magic	N° 75, p. 60
Plague	N° 81, p. 80
Plotting	N° 80, p. 53
Populous II	N° 100, p. 76
The Power	N° 90, p. 65
Powermonger	N° 83, p. 82
P47	N° 76, p. 64
Prehistorik	N° 92, p. 57
Première	N° 105, p. 80
Prince of Persia	N° 84, p. 74
Prince of Persia (MAC)	N° 104, p. 66
Project-X	N° 102, p. 56
Pushover	N° 104, p. 50
Puzznic	N° 84, p. 96
Quadrel	N° 87, p. 55
Quick and Silva	N° 92, p. 56
Raguy	N° 95, p. 63
Railroad Tycoon	N° 79, p. 62
Rampart	N° 103, p. 80
RBI II Baseball	N° 93, p. 57
Realms	N° 99, p. 56
Red Baron	N° 88, p. 53
Revenge of Shinobi	N° 81, p. 63
Rick Dangerous II	N° 82, p. 74
Risky Woods	N° 104, p. 74



Road and track	N° 105, p. 55	X-Out	N° 75, p. 52	Mercenary III : The Dion Crisis	N° 100, p. 146	Xenomorph	N° 79, p. 100
Robocod	N° 100, p. 67	Yeeger Air Combat	N° 93, p. 52	Might and Magic III (PC)	N° 95, p. 123	Ys	N° 82, p. 138
Robocod 2	N° 86, p. 41	Z-Out	N° 86, p. 46	Might and Magic III (Amiga)	N° 103, p. 122		
Robocod 3 (Amiga)	N° 98, p. 52	Zero Wing	N° 93, p. 53	Mokowe	N° 88, p. 112		
Robocod 3 (ST)	N° 102, p. 76	Zool	N° 106, p. 70	Monkey Island 2	N° 99, p. 104		
Rocketeer	N° 100, p. 84			Moonstone	N° 94, p. 106		
Rodland	N° 94, p. 56			Murders in Space	N° 84, p. 152		
Rolling Ronny	N° 96, p. 48			Nobunaga's Ambitions II	N° 93, p. 113		
R Type II	N° 93, p. 59			Obitus	N° 89, p. 108		
Rugby The World Cup	N° 96, p. 39			Operation Stealth	N° 80, p. 113		
Rygar	N° 80, p. 56			Phantasy Star II	N° 84, p. 154		
Saint Dragon	N° 83, p. 88			Phantasy Star III	N° 95, p. 122		
Secret Weapons of the Luftwaffe	N° 95, p. 66			Planet's edge	N° 103, p. 118		
Sensible soccer	N° 106, p. 65			Police Quest III	N° 98, p. 104		
Shadow Dancer	N° 87, p. 54			Pools of Darkness (PC)	N° 95, p. 121		
Shadow of the Beast II	N° 82, p. 76			Pools of Darkness (Amiga)	N° 103, p. 114		
Shadow Warriors	N° 81, p. 76			Quest for Glory II	N° 86, p. 106		
Sherman M4	N° 75, p. 48			Rings of Medusa	N° 80, p. 112		
Shuttle	N° 101, p. 72			Rise of the Dragon	N° 89, p. 106		
Sideshow	N° 76, p. 60			Soga	N° 88, p. 112		
Siege	N° 106, p. 74			Savage Empire	N° 87, p. 115		
Silent Service II	N° 82, p. 50			Sdaw	N° 88, p. 112		
Sim Earth	N° 89, p. 64			Search for the King	N° 82, p. 134		
Simulra	N° 82, p. 54			The Secret of Monkey Island	N° 82, p. 136		
Sliders	N° 84, p. 76			Shadowlands	N° 101, p. 128		
Son Shu Si	N° 98, p. 54			Shadow Sorcerer	N° 95, p. 126		
Sonic the Hedgehog	N° 93, p. 68			Sherlock Holmes	N° 104, p. 122		
Space Ace	N° 75, p. 54			Sim Ant	N° 98, p. 111		
Speedball II	N° 86, p. 42			The Simpsons : Bart VS the Space Mutants	N° 94, p. 100		
Spindizzy Worlds	N° 87, p. 60			Space 1889	N° 98, p. 108		
Starush	N° 96, p. 34			Space Quest IV	N° 90, p. 106		
Strider	N° 83, p. 78			Starflight	N° 76, p. 109		
Striker	N° 105, p. 74			Star Trek	N° 101, p. 122		
SU-25 Soviet Attack Fighter	N° 83, p. 64			Storm Master	N° 99, p. 103		
Supaplex	N° 96, p. 36			Super Hydride	N° 83, p. 146		
Super Monaco Grand Prix	N° 82, p. 72			Suspicious Cargo	N° 96, p. 106		
Super Off Road	N° 84, p. 70			Sword of Vermilion	N° 88, p. 106		
Superski II	N° 102, p. 63			Tangled Tales	N° 76, p. 108		
Super Volleyball	N° 82, p. 80			The Third Courier	N° 80, p. 115		
Superstar Soldier	N° 82, p. 52			Treasure of the savage frontier	N° 103, p. 116		
Swap	N° 87, p. 62			Ultima VII	N° 100, p. 140		
Switchblade II	N° 92, p. 50			Ultima Underworld	N° 100, p. 137		
SWIV	N° 89, p. 59			Willy Beamish	N° 98, p. 106		
Team Suzuki	N° 87, p. 56			Willy Beamish (MAC)	N° 106, p. 140		
Team Yankee	N° 87, p. 57			Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge	N° 91, p. 104		
Teenage Mutant Hero Turtles	N° 98, p. 57			Wonderland	N° 86, p. 104		
Terminator 2	N° 93, p. 72			World of Adventure II : Martian Dreams	N° 93, p. 111		
Theatre of war	N° 105, p. 60						
Think Cross	N° 98, p. 62						
Thunder Force III	N° 81, p. 58						
Thunderstrike	N° 80, p. 60						
Tie Break	N° 79, p. 46						
Tilt	N° 91, p. 52						
Time	N° 75, p. 55						
Tip Off	N° 99, p. 53						
Toki	N° 88, p. 58						
Tournament Golf	N° 89, p. 55						
Tower of Babel	N° 76, p. 70						
Toyota Celica	N° 86, p. 54						
Trex Warrior (Amiga)	N° 98, p. 68						
Trex Warrior (ST)	N° 104, p. 60						
Triple Battle FI	N° 76, p. 61						
Troddlers	N° 106, p. 86						
Turrican	N° 79, p. 53						
Turrican II	N° 88, p. 51						
Tusker	N° 75, p. 58						
Ultimate Ride	N° 84, p. 62						
Unreal	N° 80, p. 52						
Utopia	N° 95, p. 80						
Vaxine	N° 87, p. 52						
Venus	N° 81, p. 78						
Verytex	N° 91, p. 57						
Vroom	N° 94, p. 50						
Wardner	N° 101, p. 60						
Welltris	N° 92, p. 51						
Wing Commander	N° 81, p. 61						
Wing Commander : Secret Missions II	N° 83, p. 76						
Wing Commander II	N° 92, p. 52						
Wings	N° 95, p. 60						
Wizkid	N° 82, p. 68						
Wolfchild	N° 82, p. 68						
Wolfenstein 3D	N° 104, p. 56						
Wolfpack	N° 99, p. 46						
Wreckers	N° 105, p. 58						
World Class Chess	N° 80, p. 54						
World Class Rugby	N° 93, p. 60						
Wordtris	N° 99, p. 58						
WWF	N° 98, p. 65						
	N° 104, p. 70						
	N° 98, p. 64						

## SOS AVENTURE

The Adventures of Robin Hood	N° 94, p. 104
AGE	N° 96, p. 105
Another World	N° 96, p. 112
Armaeth I	N° 93, p. 116
Bandit Kings of ancient China	N° 93, p. 110
Barb's Tale III	N° 86, p. 109
Barb's Tale Construction Set	N° 100, p. 147
Bargan Attack	N° 104, p. 115
Bat 2	N° 98, p. 112
Bat 2 (Amiga)	N° 105, p. 122
Battlemaster	N° 84, p. 156
Battle Isle	N° 94, p. 102
BattleTech II : Crescent Hawk's Revenge	N° 87, p. 114
Betrayal	N° 90, p. 107
Black Crypt	N° 100, p. 143
Buck Rogers : Countdown to Doomsday	N° 87, p. 112
Centurion, Defender of Rome	N° 92, p. 104
Champion of the Raj	N° 92, p. 106
Champions of Krynn	N° 81, p. 126
Le Chevalier du labyrinthe	N° 102, p. 113
Civilization	N° 98, p. 103
Conan the Gimmerian	N° 96, p. 110
Conquest of Camelot	N° 79, p. 102
Conquest of the Longbow	N° 98, p. 113
Countdown	N° 89, p. 104
Croisière pour un cadavre	N° 93, p. 117
Crystals of Arborea	N° 88, p. 111
Damocles	N° 81, p. 128
The dark heart of Uukrul	N° 91, p. 106
The dark queen of Krynn	N° 105, p. 118
Darklands	N° 105, p. 124
Dark Seed	N° 102, p. 116
Death Knights of Krynn	N° 91, p. 108
Dragonflight	N° 83, p. 152
Dragons' Breath	N° 76, p. 110
Dragons of Flame	N° 75, p. 100
Draekhen	N° 75, p. 96
Dungeon Master (PC)	N° 106, p. 134
Eco Quest	N° 102, p. 120
Elvira	N° 88, p. 104
Elvira II	N° 99, p. 106
Eternam	N° 103, p. 110
Explora III	N° 86, p. 107
Eye of the Beholder	N° 90, p. 104
Eye of the Beholder II	N° 99, p. 101
Fascination	N° 96, p. 118
Fate-Gates of dawn	N° 95, p. 127
The Final Battle	N° 83, p. 148
Final Command	N° 76, p. 107
Frederick Pohl's gateway	N° 105, p. 116
Hard Nova	N° 88, p. 107
Heart of China	N° 93, p. 106
Heimdall	N° 96, p. 107
Hero Quest	N° 92, p. 107
Hero Quest	N° 100, p. 149
Hook	N° 104, p. 112
Hunter	N° 93, p. 114
Iceman	N° 79, p. 130
The Immortal	N° 82, p. 132
Ishar	N° 103, p. 120
KGB	N° 106, p. 138
King Quest V	N° 88, p. 108
Kyandia	N° 106, p. 128
Laura Bow 2, The dagger of Amon Ra	N° 105, p. 112
Leather goddesses of Phobos 2	N° 106, p. 136
Legend (PC)	N° 102, p. 118
Legend (Amiga)	N° 104, p. 120
The legend of darkmoon, Eye of the beholder	N° 104, p. 118
Legend of Faerghail	N° 80, p. 110
Leisure Suit Larry 5	N° 95, p. 125
The Lord of the Rings Vol.1	N° 88, p. 110
The Lord of the Rings Vol.2, The two towers	N° 105, p. 120
The Last files of Sherlock Holmes	N° 106, p. 131
Lure of the temptress	N° 102, p. 110
Les Manley in : lost in LA.	N° 101, p. 130
Martian Memorandum	N° 96, p. 116
Maupiti Island	N° 101, p. 126
Megalo Mania	N° 93, p. 108
Megatraveller I	N° 83, p. 150
Megatraveller II : Quest for the Ancients	N° 98, p. 109

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à Tilt Service abonnement  
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à Tilt  
à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros  
jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros

Somme totale

Je vous adresse la somme de 28 F pour  
chaque numéro par :

chèque  mandat  à l'ordre de Tilt.

NOM : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :   
(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

# ENQUÊTE :

# JUGEZ TILT N°107

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Tilt, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

**3 ABONNEMENTS A GAGNER !**

Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT

## RUBRIQUES

- La couverture :**  
Beurk !  Pas Mal  Bien  Super !
- Le sommaire :**  
Beurk !  Pas Mal  Bien  Super !
- Les previews :**  
Ça craint !  Pas Mal  Bien  Ça pulse !
- Tilt Journal :**  
Faiblard !  Bôf  Bien  Passionnant !
- Micro Kid's :**  
Nul !  Pas Mal  Bien  Encore !
- Le SOS Aventure :**  
Sans intérêt  Pas Mal  Bien  Oh, oui !
- Le dossier :**  
Inutile !  Pas Mal  Bien  Indispensable !
- La création :**  
Inutile !  Pas Mal  Bien  Indispensable !
- Le hit-parade :**  
Bidon !  Pas Mal  Bien  Super !
- Le poster :**  
Beurk !  Pas Mal  Super  Encore plus !
- Message in a bottle :**  
Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Encore !
- Sésame :**  
Sans intérêt !  Pas Mal  Bien  Encore !
- Tam-Tam soft :**  
Nul !  Pas Mal  Bien  Super !
- Le forum :**  
Ça craint !  Pas Mal  Bien  Super !
- Les petites annonces :**  
Sans intérêt !  Confus  Pas assez  Parfait !

## VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100 %, combien donnez vous à ...

- Tilt : .....  
- Joystick : .....  
- Génération 4 : .....

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page  2 pages  3 pages  4 pages  Plus !

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis  Confus  Pratique  Complet et lisible

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

AGE : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

MACHINE(S) : \_\_\_\_\_

## TESTS

Notez les noteurs ! Etes vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? Attention : vous ne notez pas le jeu mais la critique du jeu !

**ASHES OF EMPIRE (p. 176)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**CREEPY CASTLE (p. 70)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**DOOBLE BUG (p. 72)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (p. 74)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**PUTTY (p. 68)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**THE MANAGER (p. 66)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**THE TINIES (p. 80)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**ALONE IN THE DARK (p. 125)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**BAT II (p. 132)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**MIGHT AND MAGIC IV (p. 128)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**REX NEBULAR (p. 122)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**ULTIMA 7 (FORGE OF VERTUE) (p. 134)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**WEEN (p. 130)**

Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voici un espace libre pour vos remarques personnelles.  
Dites-nous tout !

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**ARCHER MACLEAN,**  
concepteur chevronné de jeux vidéo, a su exploiter son talent et sa maîtrise technique pour vous apporter cette simulation superbement réalisée :  
3D puissante et fluide, jeu visualisable sous tous les angles, zoom.

De nombreuses options de jeu recréent de façon réaliste l'univers du **Billard Américain** avec un confort d'utilisation optimum. 3 règles de jeu différentes, partie à 2 ou contre un adversaire géré par l'ordinateur, tournoi, entraînement, effets sur les boules, sauvegarde des parties.

**Le Billard Américain** vous propose un système de jeu si bien conçu qu'il met cette simulation à la portée de tous.

"Un jeu tellement perfectionné qu'il laisse le joueur apprendre toutes les possibilités techniques du billard réel - fabuleux et amusant."

**David Barre - Champion de France 1992**

# LE BILLARD AMÉRICAIN

- Représentation interactive du jeu. ● Effets sonores digitalisés.
- Disposition des boules configurables; tous les coups sont permis!
- Jeu de la "8" classique, jeu de la "8" U.S. pro, jeu de la "9" U.S. pro.
- Tournoi à 8 participants. ● 20 adversaires réels gérés par l'ordinateur.

Les photos d'écran peuvent être tirées d'autres formats.

Virgin Games France, 233 rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris.

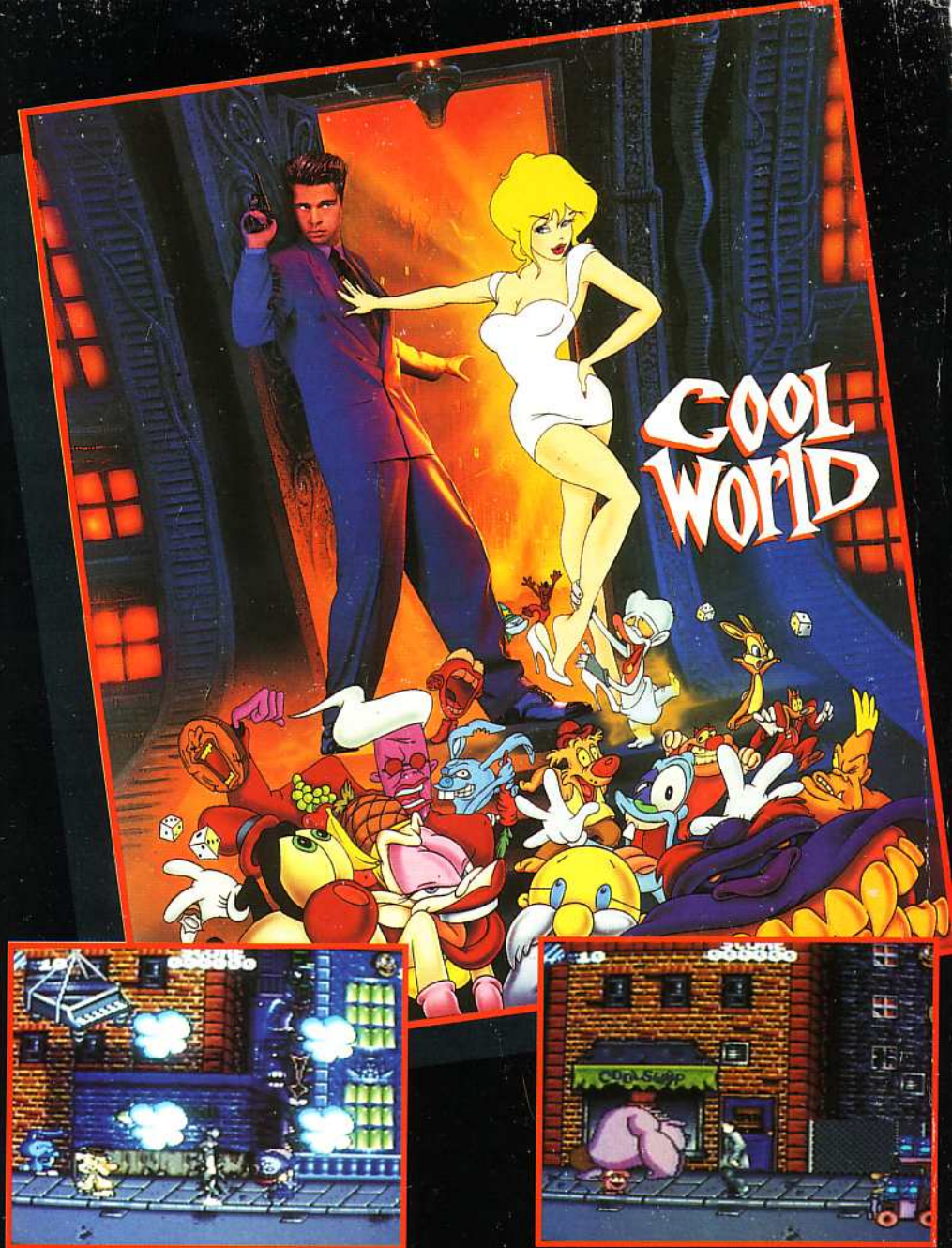


© Archer Maclean 1992. © Virgin Games Limited 1992.

ÇA VA  
CARTOONER  
SUR VOS  
MICROS !



AMIGA  
ATARI ST  
IBM PC &  
COMPATIBLES



*Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'aventure-fantastique "COOL WORLD" avec KIM BASINGER. COOL WORLD est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés.*

*Alors qu'il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Debs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qu'il a créé: le COOL WORLD.*

- Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe HOLLI (KIM BASINGER), l'héroïne de ses BD. Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes. Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?*



**ocean**®

OCEAN SOFTWARE LIMITED.  
25 BOULEVARD BERTHIER.  
75017 PARIS.  
TEL: (1)40539286.  
FAX: (1)42279573



Bi-Format Disque  
compatible avec

- AMIGA
- PC



## DOODLE BUG/AMIGA

En exclusivité, voici une démo jouable du nouveau jeu de plates-formes de Core Design qui mélange les meilleurs ingrédients des plus grandes références du genre.



## THE LEGEND OF KYRANDIA/PC

Avec cette démo (non-jouable) de The Legend of Kyrandia, Westwood et Virgin Games vous invitent à un voyage merveilleux au pays de Kyrandia. Malheureusement, Malcolm, le bouffon maléfique, s'est rendu maître du royaume. Le héros et ses amis parviendront-ils à restaurer la paix?

NOVEMBRE  
92